PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

SKRIPSI

Diajukan Untuk Mengikuti Seminar Proposal Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Oleh:

M.Teguh Arianda

2519.147

Dosen Pembimbing:

Sarwo Derta,S.Kom, SS,M.Kom

NIP.19750104 20064 1003

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

TAHUN AKADEMIK 2022/2023

KATA PENGANTAR

بِسْـــــــــــــمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

Syukur alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, tak ada satupun nikmatnya yang dapat didustakan. Salah satunya dengan selesainya penelitian skripsi ini, serta pendidikan peneliti di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Sholawat serta kemuliaan tak lupa pula dimohonkan kepada Allah SWT untuk disampaikan kepada junjungan umat yakni nabi besar Muhammad SAW yang telah berhasil meletakkan panji-panji keislaman dan seberkas cahaya iman, sehingga ajaran beliau telah mampu mengangkat derajat manusia dari kehinaan kepada martabat yang setinggi-tingginya.

Selanjutnya peneliti juga mengucapkan terimakasih yang sebanyak banyaknya kepada berbagai pihak yang membantu dan membimbing dari masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi Ibu Prof. Dr. Ridha Ahida, M.Hum beserta Wakil Rektor 1 Bapak Dr. Asyari, S.Ag, M.Si, Wakil Rektor 2 Ibu Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd, dan Wakil Rektor 3 Bapak Dr. H. Arman Husni, MA yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga peneliti menyelesaikan studi serta membekali peneliti dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Bapak Dr. Iswantir M, M.Ag, beserta Wakil Dekan 1 Bapak Dr. Rusdi, M.Si, Wakil Dekan 2 Ibu Dr. Fadhilla Yusri, M.Pd. Kons, dan Wakil Dekan 3 Bapak Drs. H. Al Baihaqi Anas, MA yang telah membantu selama peneliti menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Bapak Hari Antoni Musril, M.Kom yang telah memberikan arahan, nasihat, dan membantu peneliti selama di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi hingga dapat menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.
4. Bapak Sarwo Derta, SS, M.Kom selaku dosen Penasehat Akademik (PA), dan sekaligus selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen penguji munaqasah skripsi yang memberikan bimbingan, arahan dan nasehat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen staf pengajar Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), khususnya Bapak dan Ibu dosen staf pengajar prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) yang telah ikhlas mengajarkan dan memberikan ilmunya serta memberi motivasi kepada peneliti baik selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan.

7. Ayah dan Ibu serta keluarga yang telah memberikan doanya, dukungan moral, material, dan kasih sayang sehingga menjadi motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan bantuan, dukungan dan kesabaran menemani dalam menyelesaikan skripsi ini yang selalu memberikan motivasi dan bantuan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu peneliti selama menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi tanpa kecuali yang tidak bisa peneliti tuliskan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari apa yang diharapkan, mengingat sangat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri penulis. Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain, dan juga penulis menerima segala kritikan, syarat untuk masukan dan kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Bukittinggi, November2023

Penulis

M. TEGUH ARIANDA

NIM. 2519147

ABSTRAK

M. Teguh Arianda, 2519150 “Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam”. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi**.**

Permasalahan di MAN 4 Agam yang masih menggunakan metode pengajaran tradisional dan sangat bergantung pada buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS) menjadi pemicu penelitian ini. Pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sejalan dengan penerapan Aqidah Akhlak di sekolah, sehingga menyulitkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Pendidikan. Tujuan dari proyek penelitian ini adalah untuk membuat modul menarik untuk media pembelajaran berbasis Android yang akan membantu dalam proses pengajaran prinsip-prinsip moral.

Metode pengembangan Research and Development (R&D) diterapkan dalam penelitian ini. Model pengembangan yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Hannafin dan Peck. Hal ini dibagi menjadi tiga tahap: analisis kebutuhan (disebut juga penilaian kebutuhan), desain (disebut juga desain), dan pengembangan dan implementasi (disebut juga pengembangan/implementasi). Fase-fase ini dihubungkan dengan evaluasi dan revisi.

Ada tiga pengujian yang digunakan peneliti untuk menguji produk: yang pertama adalah uji validitas yang dilakukan oleh tiga orang ahli yang mengevaluasi tiga faktor yaitu desain media, isi, dan bahasa, dengan nilai 0,86 dengan menggunakan kriteria valid; Tes kedua adalah tes praktikalitas yang dilakukan oleh dua orang. Sepuluh siswa mengikuti uji efektivitas, dan ahli memperoleh skor akhir 0,90 dengan kriteria tinggi, dari kemungkinan 0,84 dengan kriteria tinggi.

K***ata kunci :*** Media Pembelajaran, Akidah Akhlak, *Kodular, android*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
ABSTRAK ..... **iv**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **viii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
G. Penjelasaan Judul 8
H. Sistematika Penulisan 10
BAB II KAJIAN TEORI **12**
A. Perancangan 12
B. Media Pembelajaran 13
C. Mata Pelajaran Akidah Akhlak 23
D. Software Perancangan Media 25
E. Android 29
F. Storyboard 31
G. Penelitian Relevan 32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN **35**
A. Waktu dan Tempat Penelitian 35
B. Jenis Penelitian 35
C. Model Pengembangan Multimedia 37
D. Tahapan Pengembangan Media 40
E. Uji Produk 42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **45**
A. Hasil Penelitian 45

B. Pembahasan 73
BAB V PENUTUP 75
A. Kesimpulan 75
B. Saran 77
DAFTAR PUSTAKA 78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan Hannafin and Peck..... 37
Gambar 4. 1 Tampilan menu utama.....62
Gambar 4. 2 Tampilan Biodata 62
Gambar 4. 3 Tampilan tentang..... 63
Gambar 4. 4 Tampilan perangkat pembelajaran 64
Gambar 4. 5 Tampilan Materi..... 64
Gambar 4. 6 Tampilan video..... 65
Gambar 4. 7 Tampilan Quiz..... 66
Gambar 4. 8 Tampilan Pertanyaan..... 66

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Skala Penilaian Uji Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas 49
Tabel 4. 2 Angket Validitas Aspek Perancangan Media..... 50
Tabel 4. 3 Aspek Penilaian Angket Validitas Materi..... 51
Tabel 4. 4 Aspek Penilaian Aspek Validitas Bahasa 53
Tabel 4. 5 Aspek Penilain Angket Praktikalitas..... 54
Tabel 4. 6 Angket Efektivitas Sebelum dan Sesudah Ada Aplikasi 55
Tabel 4. 7 Perancangan Storyboard 56
Tabel 4. 8 Alur Pengujian Media Pembelajaran 67
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Fungsionalita 68
Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas Produk 69
Tabel 4. 11 Hasil Uji Praktikalitas Produk 70
Tabel 4. 12 Hasil Uji Efektivitas Produk 72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan akidah akhlak memiliki peran penting dalam membentuk tingkah laku siswa, sebab dengan pendidikan akidah akhlak, siswa tidak hanya diarahkan kepada pencapian kebahagian hidup di dunia saja, tetapi juga untuk kebahagian hidup di akhirat. Dengan pendidikan akidah akhlak siswa diarahkan mencapai keseimbangan dunia dan akhirat, keseimbangan antara hubungan manusia dengan manusia, dan juga keseimbangan hubungan anatara manusia dengan tuhannya.

Al-Qur'an telah menjelaskan tentang akidah akhlak yang terdapat dalam surat An-Nuur ayat yang ke 56 :

قُلْ أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ فَإِنْ تَوَلَّوْا فَإِنَّمَا عَلَيْهِ مَا حُمِّلَ وَعَلَيْكُمْ مَا حُمِّلْتُمْ وَإِنْ تُطِيعُوهُ تَهْتَدُوا وَمَا عَلَى الرَّسُولِ إِلَّا الْبَلَاغُ الْمُبِينُ

Artinya : "*Katakanlah: "Taat kepada Allah dan taatlah kepada rasul; dan jika kamu berpaling Maka Sesungguhnya kewajiban Rasul itu adalah apa yang dibebankan kepadanya, dan kewajiban kamu sekalian adalah semata-mata apa yang dibebankan kepadamu. dan jika kamu taat kepadanya, niscaya kamu mendapat petunjuk. dan tidak lain kewajiban Rasul itu melainkan menyampaikan (amanat Allah) dengan terang".*

Ayat di atas menjelaskan bahwa sebagai umat manisa harus menaati segala perintah dan menjauhi segala larangan-Nya. Ketika umat manusia taat kepada Allah maka akan mendapatkan petunjuk dan jalan yang benar.

Kata pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupum tindakan membimbing. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta prilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan dalam aspek pendidikan[1].

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS , yang berbunyi: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan ahklak mulia,serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”[1].

Menurut Nana Syaodih upaya pendidikan terdiri dari tiga bentuk yakni bimbingan, pengajaran dan latihan. Karena pendidikan berfungsi mengembangkan seluruh aspek pribadi peserta didik secara utuh dan terintegrasi, tetapi untuk memudahkan pengkajian dan pembahasan biasa diadakan pemilahan dalam kawasan domain domain tertentu yaitu pengembangan domain kognitif, afektif dan psikomotor [2].

Menurut Djamarah “kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Dengan demikian, Media adalah segala alat yang di gunakan oleh guru dalam proses belajar. Jadi, media dapat memudahkan seorang guru dalam mengajar, selain itu penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Media pendidikan adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media terbagi menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audio visual [3].

Undang-undang juga menjelaskan mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran yakni Undang–undang No.16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dalam Tabel 3 Standar Kompetensi Guru Mata Pelajaran di SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK bahwa menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MAN 4 Agam ditemui beberapa permasalahan diantaranya, *Pertama* guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana dengan hanya menggunakan spidol dan papan tulis. Hal itu kurang efektif dan sedikit

menyulitkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. *kedua* Model pembelajaran yang digunakan guru masih model konvesional (ceramah dan pemberian tugas) dalam pembelajaran. *Ketiga* masih menggunakan media cetak seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku cetak sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar.

Pada proses wawancara yang dilakukan dengan Bapak Fadri Swandi M. Pd. selaku guru pengampu mata pelajaran akidah ahklak yang mengajar kelas 10, pendidik menyatakan bahwa belum adanya inovasi media pembelajaran yang dibuat oleh pendidik untuk mengembangkan proses belajar mengajar. Namun masih menggunakan media buku cetak, dimana materi disimpulkan dan dibagikan kepada peseta didik. Hal ini tidak terlalu efektif bagi siswa untuk memahaminya. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvesional yang membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas X MAN 4 Agam, siswa tersebut mengatakan bahwa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh guru yang mengajar dominan menggunakan Lembart Kerja Siswa (LKS). Pada proses pembelajaran siswa kurang memanfaatkan *mobile* android sebagai media pembelajaran, siswa juga sering kesulitan dalam memahami materi yang ada di Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku cetak, dari beberapa peserta

didik ada yang meminta alternatif lain dalam pembelajaran Akidah Ahklak agar bisa dapat dipahami dengan lebih mudah.

Teknologi informasi pada saat sekarang ini telah menghadirkan sebuah media pembelajaran berbasis android. Perkembangan teknologi informasi ini juga dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam menciptakan suatu media pembelajaran yang beragam dan menarik untuk peserta didik. Android *mobile* diharapkan mampu mengakomodasi peserta didik yang kesulitan menerima materi pelajaran akan terbantu dengan adanya media pembelajaran menggunakan *mobile* android, karena proses menciptakan media pembelajaran yang beragam dan menarik diharapkan mampu menunjang keaktifan, kreativitas peserta didik yang nantinya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik

Sebagaimana yang diketahui untuk membuat media pembelajaran menggunakan *mobile* berbasis *android* banyak penyedia layanan baik secara *offline* maupun *online* di sini peneliti mencoba membangun media pembelajaran yang dijalankan pada *mobile* berbasis *android* menggunakan *kodular*. *Kodular* merupakan sebuah situs web yang menyediakan *tools* untuk membangun aplikasi berbasis *mobile* dengan menggunakan *block programming*. Dengan kata lain, *developer* tidak perlu mengetik kode program secara manual untuk membangun sebuah aplikasi untuk *mobile*. *Kodular* inilah menyediakan kelebihan fitur yakni *Kodular Store* dan *Kodular Extension* IDE yang bisa memudahkan *developer* melakukan unggah *(upload)* aplikasi *android* ke dalam

Kodular Store, dilakukan dalam pembuatan blok program *extension* IDE sesuai dengan keinginan *developer*

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan lalu didukung dengan hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket kepada peserta didik, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Kodular* pada Mata Pelajaran Akidah Ahklak di MAN 4 Agam.**

B. Identifikasi Masalah

Berdsarkan uraian pada latar belakang diatas peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu :

1. Peserta didik sering merasa bosan terhadap media yang disajikan yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku cetak.
2. Alat dan media pembelajaran yang digunakan hanya media buku cettak dan Lembar Kerja Siswa (LKS)
3. Proses belajar mengajar masih menguunakan metode ceramah dan pemberian tugas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifkasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti akan merancang media pembelajaran berbasis android menggunakan *kodular* pada mata pelajaran akidah akhlak di MAN 4 Agam Kelas X semester II

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijabarkan maka dari itu yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *kodular* pada mata pelajaaraan akidah ahklak di MAN 4 Agam.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diinginkan dari penelitian ini yakni untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, praktis dan inovatif serta untuk mengetahui seberapa besar manfaat media pembelajaran ini jika digunakan dalam sebuah proses pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

1. Mannfaat teoristis

   Dari hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai :

   a. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai *kodular*.
   b. Mengetahui media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
   c. Dapat digunakan bagi guru yang ingin menggunakan sebuah media pembelajaran akidah ahklak nantinya
   d. Sebagai bahan untuk meninktkan kualitas pembelajaran akidah akhlak di MAN 4 Agam

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

1) Sebagai tempat untuk menyampaikan dan mempraktekan ilmu yang telah didapatkan saat kuliah

2) Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar (S1) pada Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) pada fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan (FTIK)

b. Bagi Peserta didik

1) Dapat membantu peserta didik lebih memahami materi yang akan dipelajari

2) Dapat membantu pendidik dalam memenfaatkan media teknologi peserta didik.

c. Bagi Pendidik

1) Dapat membantu pendidik dalam memanfaatkan media teknologi pada saat ini

2) Membantu pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran yang hendak disampaikan agar lebih menarik dan menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik.

G. Penjelasaan Judul

Agar tidak adanya kesalahan dalam penafsiran pada penelian ini sehingga peneliti perlu sedikit memberikan penjelasan atau definisi terhadap hal-hal berikut:

Perancangan **:** Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis system [4].

Media Pembelajaran **:** Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik [5].

Android **:** Android adalah sebuah sistem operasi mobile yang berbasiskan pada versi modifikasi dari Linux. Pertama kali sistem operasi ini dikembangkan oleh perusahaan Android.Inc. Nama perusahaan inilah yang pada akhirnya digunakan sebagai nama proyek sistem operasi tersebut, yaitu sistem operasi Android [6].

Akidah Akhlak **:** Akidah dan akhlak selalu disandingkan sebagai satu kajian yang tidak bisa lepas satu sama lain. Hal tersebut dikarenakan sebelum melakukan sesuatu akhlak, maka terlebih dahulu meniatkannya dalam hati (akidah). Semakin baik akidah seseorang, maka semakin baik pula akhlak yang diaplikasikannya

dalam kehidupan seharihari. Sebaliknya semakin buruk tingkat keyakinan akidah seseorang, maka akhlaknya pun akan sebanding dengan akidah akhlak dalam kehidupan seharihari [7].

Kodular **:** *Kodular* adalah situs web untuk membuat aplikasi android menggunakan block programming dengan konsep drag and drop. Dengan kata lain, developer tidak harus memahami Bahasa pemoggraman untuk membuat aplikasi android [8].

H. Sistematika Penulisan

Agar penelitian ini terlihat sistematis dan saling berhubungan satu dengan lain maka dari itu perlu adanya sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisannya yakni sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I Pendahuluan merupakan bagian pendahuluan yang terdapat latar belakang masalah yang menjelaskan mengenai penyebab pemilihan judul ini diambil, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian beserta penjelasan mengenai beberapa istilah yang dipakai dalam judul dan yang terakhir terdapat sistematika penulisan

BAB II KAJIAN TEORI

Pada BAB II Kajian Teori ini menjelaskan mengenai kajian teori yang dipakai selama penelitian terdapat beberapa pemahaman dari materi pembelajaran dan penelitian yang relevan

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Selanjutnya BAB III Metodologi Penelitian yang ketiga yakni metodologi penelitian yang menjelaskan mengenai waktu, tempat, jenis dan model pengembangan media pembelajaran, tahapan penelitian dan uji validitas, praktikalitas dan efektifitas media itu sendiri.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perancangan

1. Pengertian Perancngan

Perancangan adalah suatu proses pemilihan dan pemikiran yang menghubungkan fakta-fakta berdasarkan asumsi-asumsi yang berkaitan dengan masa depan dengan menggambarkan kegiatan-kegiatan tertentu yang diyakini untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dan menguraikan pencapaiannya1. Kata perancangan atau dalam bahasa Inggris *"Design"* mempunyai arti *"to plan and manage everything to be better",* merencanakan atau mengatur segala sesuatu agar menjadi lebih baik .

Beberapa pengertian perancangan menurut para ahli [9]:

a) Perancangan adalah sebuah proses mendefenisikan sesuatu yang dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaan nya.
b) Perancangan adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembang sistem: Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi: " Mengembarkan bagaimana suatu sistem dibentuk".

c) Perancangan adalah menentukan bagaimana sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan. Tahap inimenyangkut mengkonfigurasikan dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin "*Medium*" yang berarti "Perantara" atau "Pengantar". Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut [10]. Dalam bahasa Arab, media merupakan perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Sehingga media bila dipahami secara garis besar merupakan manusia, benda atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Association for Education and Communication Technology (AECT) menyatakan media sebagai semua bentuk dan saluran yang dipergunakan sebagai proses informasi. *National Education Association (NEA)* mengartikan media sebagai segala material yang dapat dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan, dan dimanipulasikan beserta sarana yang dipergunakan dalam kegiatan tersebut [11]. Jadi dapat diartikan media berarti perantara atau penghubung baik berbentuk tulisan, gambar, suara, animasi serta video untuk memudahkan dalam menyampaikan pesan dari pengirim pesan ke penerima.

Proses pembelajaran pada umumnya juga merupakan proses penyampaian pesan, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran juga disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara bahan belajar (*Software*) dan alat belajar (*Hardware*) [11]. Sarana yang harus ada dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya yakni media pembelajaran. Pendidik harus mampu menyediakan sebuah media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan suatu faktor utama keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran [12].

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diartikan bahwa, sebagai pendidik harus mampu menyediakan sebuah media pembelajaran yang

sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Secara garis besar media pembelajaran mempunyai ciri fiksatif, manipulatif, dan distributif [13].

a. Ciri Fiksatif *(Fixative Property)*

Ciri fiksatif merupakan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu kejadian atau objek. Melalui ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu dialihkan tanpa mengenal waktu. Contohnya adalah suatu peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya diabadikan dalam bentuk rekaman video. Ciri fiksatif amat penting bagi pendidik karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dalam format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

b. Ciri Manipulatif *(Manipulative Property)*

Perubahan suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memerlukan waktu yang berhari-hari sampai berbulan-bulan bisa disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih ringkas dalam 5-10 menit. contohnya, bagaimana proses perkembangan komputer

dari generasi ke generasi dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi 5-10 menit.

c. Ciri Distributif *(Distributive Property)*

Ciri distributif dari suatu media pembelajaran memungkinkan suatu kejadian atau objek ditransportasikan melalui suatu ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sebagian peserta didik dengan stimulus pengalaman yang hampir menyerupai kejadian itu. Contohnya, rekaman video, audio yang dipublikasikan melalui flashdisk atau link yang dapat diakses menggunakan internet. Suatu informasi direkam dalam format media apapun, lalu dapat diduplikasi dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Kesesuaian informasi yang telah direkam hampir menyerupai bahkan tepat dengan aslinya.

3. Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran

Mempelajari dan memahami banyak klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli. Masing-masing memiliki perspektifnya sendiri. Oleh karena itu, setidaknya ada lima jenis klasifikasi media pembelajaran, yakni [14]:

a. Media tanpa proyeksi *2D* (hanya punya ukuran panjang dan lebar), contohnya: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar, dan lain-lainnya.
b. Media tanpa proyeksi *3D* (dimensi panjang, lebar, dan tebal/ tinggi), contohnya: benda nyata, model, boneka, dan lain-lainnya.
c. Media *auditori* (media dengar), contohnya: radio dan tape recorder.
d. Media yang diproyeksikan, contohnya: film, strip film, slide, overhead projektor, dan sebagainya.
e. Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). Televisi merupakan alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR merupakan alat untuk merekam, menyimpan, menampilkan dan secara bersamaan menampilkan audio dan gambar dari suatu objek.

Menurut Rudy Bretz dalam buku Arif S. Sadiman, dkk, tentang Media Pendidikan, menyatakan bahwa mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yakni: audio, visual dan video. Berdasarkan ketiga unsur pokok tersebut.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Suatu proses pembelajaran, media mempunyai fungsi sebagai pembawa informasi dari pengirim (pendidik) ke penerima (peserta didik). Secara rinci, fungsi media pembelajaran terbagi menjadi beberapa bagian yakni [15]:

a. Fungsi Edukatif

1) Memberikan nilai pendidikan.
2) Mendidik peserta didik dan masyarakat untuk berpikir kritis.
3) Memberikan pengalaman yang bermakna.
4) Memperluas wawasan.
5) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama.

b. Fungsi ekonomis

1) Pencapaian dari tujuan pembelajaran bisa dicapai secara efisien.
2) Pencapaian materi dapat mengurangi penggunaan biaya dan waktu.

c. Fungsi sosial

1) Memperluas pergaulan antar siswa.
2) Mengembangkan wawasan.
3) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa.

d. Fungsi budaya

Memberikan pengaruh dari segi kehidupan manusia dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan yang ada di masyarakat.

Ada empat fungsi media pembelajaran yang disampaikan oleh McKown yakni [16]:

a. Mengubah tekanan pendidikan formal, yang artinya dengan adanya media pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang sebelumnya teoritis menjadi fungsional praktis.
b. Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik.
c. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.
d. Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus penuhi melalui penyediaan media.

5. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran saat ini semakin canggih, dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin kompleks, sehingga manfaatnya sangat dirasakan oleh pendidik, seperti kemampuan dalam membantu mempercepat penyampaian materi, memudahkan pemahaman peserta didik, dan lain-lain. Secara lebih rinci manfaat dari penggunaan media pembelajaran yakni [14]:

a. Memberikan umpan balik untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau yang akan direncanakan.
b. Pokok pembahasan lebih fungsional dan berguna bagi peserta didik.

c. Memberikan suplemen secara langsung untuk pengalaman siswa tentang materi yang telah disampaikan.
d. Membiasakan peserta didik agar lebih meyakinkan pembelajaran yang diajarkan, sehingga mampu menimbulkan rasa hormat dan kagum terhadap pembelajaran.
e. Emosional peserta didik bisa dirasakan secara mendalam di dalam dirinya dengan bertemunya konsep yang diajarkan oleh pendidik dengan yang didapatnya diluar sekolah.
f. Secara tidak langsung, peserta didik terbiasa melakukan studi banding antara materi yang diberikan pendidik dengan yang mereka terima dari media pembelajaran di luar sekolah.

Sedangkan menurut Sudjana manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yakni [13]:

a. Pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik sehingga bisa meningkatkan motivasi untuk belajar.
b. Materi pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan mereka untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
c. Metode pengajaran akan lebih beragam, tidak hanya komunikasi verbal melalui kata-kata pendidik, dengan demikian peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi jika pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran

d. Peserta didik dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik tetapi juga kegiatan lainnya seperti mengamati, mendemonstrasikan, bertindak dan lain sebagainya.

Dari beberapa pendapat ahli yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat bagi pendidik dalam proses pembelajaran, menyampaikan materi lebih menarik, sehingga peserta didik termotivasi dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan, metode pembelajaran yang lebih beragam, mampu menunjang efisiensi dan efektifitas dalam proses pembelajaran.

6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ketika hendak memilih dan menggunakan media untuk tujuan pembelajaran sebaiknya memperhatikan beberapa pedoman pemilihan kriteria media tersebut diantaranya yakni [14]:

a. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; artinya media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan ditetapkan. Tujuan pembelajaran yang mencakup unsur pemahaman, penerapan, analisis, dan integrase lebih cenderung menggunakan media dalam pembelajaran.
b. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran; artinya bahan ajar yang berupa fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat membutuhkan bantuan media agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Kemudahan memperoleh media; artinya pendidik dapat dengan mudah mendapatkan media yang mereka butuhkan untuk berkreasi selama pembelajaran. Media grafis biasanya mudah dan praktis untuk dibuat oleh pendidik.

d. Keterampilan pendidik dalam menggunakannya; apapun media yang akan digunakan, syarat utamanya adalah pendidik dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi pada pengaruh kegunaan pendidik dalam pembelajaran bagaimana peserta didik berinteraksi dengan lingkungan. Kehadiran OHP, proyektor, komputer dan alat canggih lainnya tidak mempunyai arti bila pendidik tidak dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Tersedianya waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.

f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa; pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir peserta didik agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh peserta didik. Menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi berupa persentase bagi siswa SD kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk foto atau poster. Demikian pula diagram yang menggambarkan alur hubungan antara

konsep atau prinsip hanya dapat dibuat bagi siswa yang telah memiliki tingkat berpikir yang tinggi.

Dalam penggunaan media pembelajaran juga harus diperhatikan situasi penggunaannya diantaranya sebagai berikut:

a. Perhatian peserta didik sudah mulai berkurang terhadap proses pembelajaran akibat kebosanan mendengarkan penjelasan uraian pendidik.
b. Materi pembelajaran yang sampaikan pendidik kurang dipahami oleh peserta didik
c. Minimnya sumber pembelajaran
d. Pendidik sudah terlalu letih untuk mengajar dalam waktu yang lama sehingga tidak terlalu antusias dalam menjelaskan materi pembelajaran.

C. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

1. Pengertian Akidah

Menurut Mahmud Yunus secara bahasa Aqidah berasal dari kata ‘aqoda, ya’qidu, ‘aqdan, ‘itiqoodan yaitu: kepercayaan hati atau keyakinan. Menurut Imam Al-Ghazali menyatakan apabila aqidah telah tumbuh pada jiwa seorang muslim, maka tertanamlah dalam jiwanya rasa bahwa Allah sajalah yang paling berkuasa, segala wujud yang ada ini hanyalah makhluk belaka. Menurut Abdullah Azzam aqidah adalah iman dengan semua rukun-rukunnya yang enam. Maksudnya adalah pengertian iman yaitu: keyakinan atau kepercayaan

akan adanya Allah SWT, Malaikat-malaikatNya, Kitab-kitabNya, Nabi-nabiNya, hari kebangkitan dan qadha dan qadhar-Nya.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa akidah adalah dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hati seorang muslim yang bersumber dari ajaran islam yang wajib dianut oleh setiap muslim sebagai sumber keyakinan yang mengikat dan mendasar.

2. Pengertian Akhlak

Akhlak secara etimologi berasal dari bahasa arab jama' dari bentuk mufradnya khuluqun yang menurut bahasa diartikan: pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Makna akhlak dalam Alquran adalah bentuk tunggal, yaitu khuluk tercantum dalam surat Al-Qalam, sebagai berikut [17]:

وَإِنَّكَ لَعَلَى خُلُقٍعَظِيمٍ

Artinya : *Dan sesungguhnya Engkau (Muhammad) benar-benar berbudi pekerti yang agung. (Q.S. Al-Qalam 68:4)*

Menurut Abdul Halim kata akhlak merupakan kata yang seringkali terdengar dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Amin, akhlak adalah kehendak yang dibiasakan, dalam pengertian jika kehendak itu membiasakan sesuatu maka kebiasaan itu dinamakan akhlak

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa makna dari akidah akhlak ikatan dari suatu sistem keyakinan yang diyakini kebenarannya, yang tertanam dalam hati, ucapan

dengan lisan dan diamalkan dengan perbuatan yang terpuji sesuai dengan ajaran Alquran dan Hadist

D. Software Perancangan Media

1. *Kodular*

   Kodular merupakan suatu situs web yang menyediakan tools untuk membangun aplikasi *android* dengan menggunakan block programming. Dengan kata lain, peneliti tidak perlu mengetik kode program secara manual untuk membangun sebuah aplikasi *android*. *Kodular* inilah menyediakan kelebihan fitur yakni *Kodular Store* dan *Kodular Extension* IDE yang bisa memudahkan developer melakukan unggah *(upload)* aplikasi *android* ke dalam *Kodular Store*, dilakukan dalam pembuatan blok program *Extension* IDE sesuai keinginan *developer* [18].

   Pengertian lain mengenai *kudular* yakni, *kodular* merupakan suatu situs web yang menyediakan tools hampir mirip dengan MIT App Inventor yang diperuntukan sebagai pembuat aplikasi *android* dengan menggunakan *block programming*. Dengan kata lain, pengguna tidak kesulitan lagi mengetik kode program secara manual untuk membuat aplikasi *android*. Pembuatan media pembelajaran *m-learning* sangat memerlukan pengetahuan mengenai dasar pemrograman, coding dan sistem root pada perangkat keras yang dipergunakan.

Dengan perkembangan zaman dan semakin banyaknya vendor perkembangan perangkat lunak *(software kodular)* dan *hardware* pada platform *smartphone* baik *android*, *iOS* maupun *windows* telah memberikan peluang untuk penggunan *(user)* yang nantinya juga berminat untuk mengembangkan sendiri *kodular* tanpa harus sulit memahami bahasa pemrograman yang rumit [19].

Kelebihan dan kekurangan *Kodular*

Kodular memiliki beberapa kelebihan dari penyedia web yang lain diantaranya yakni [20]:

a. Tampilan dashboard lebih ke *design UI/UX*.
b. Terdapat banyak fitur widget.
c. Tidak memerlukan *software* tambahan.
d. Hanya menggunakan web browser
e. Hanya mengetik isi parameter dari program blocks tanpa mengetik coding dari nol.
f. Bisa custom versi dari *android: minSdkVersion* sesuai dengan keinginan.
g. Mampu menciptakan aplikasi *android* lebih efektif dan efisien.
h. Hanya melakukan *"Drag and Drop"* dalam pembuatan program.
i. Biasa melakukan custom versi *android.* Dan lain sebagainya

Disamping memiliki kelebihan *kodular* juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya yakni [21]:

a. Batasan maksimal dalam pembuatan sebuah aplikasi *android* yakni 30 MB. Terjadi error jika kelebihan ukuran dalam melakukan kompilasi.
b. Tidak dapat merancang aplikasi *android* secara 100 % sesuai keinginan.
c. Semakin banyak project, semakin lama loading saat memulai buka project.
d. Saat ini, web browser yang mendukung *Thunkable* secara penuh adalah Google Chrome.
e. Harus *online* (keadaan koneksi internet aktif.

2. *Canva*

Canva merupakan aplikasi pembuat desain yang tersedia secara online dengan berbagai desain grafis, animasi, template, nomor halaman yang menarik, gambar beresolusi tinggi dan kolaborasi yang mudah dengan orang lain untuk menghemat waktu dalam mendesain. Canva dapat diakses dari desktop atau perangkat seluler, sehingga pengguna dapat mengaksesnya kapan saja dan dimana saja[22].

Perangkat lunak canva dapat diakses secara online di www.canva.com. Perangkat lunak ini juga menyediakan berbagai macam contoh desain untuk dapat digunakan pengguna[22].

Perangkat lunak canva dapat diakses dengan gratis dan berlangganan. Bagi pengguna gratis akan berbeda kesediaan *tamplate* dengan pengguna versi pro. Berikut fitur-fitur gratis canva yaitu :

a. 50.000+ *Tamplate*

Contoh-contoh konten tersebut terbagi dalam beberapa kategori, termasuk *banner website,* kupon diskon, dan *slide* presentasi.

b. Kapasitas penyimpanan 1 GB

Canva memungkinkan pengguna untuk menyimpan teks kreasi, sedangkan untuk pengguna premium canva menyediakan 100 GB penyimpanan.

c. 900+ *Icon* dan ilistrasi

Selain teks, pengguna juga dapat memasukan *icon* dan ilustrasi kedalam desain karena terdapat banyak *icon* dan ilustrasi yang tersedia dalam versi gratis.

d. Pilihan *background* yang bervariasi

Canva menyediakan banyak variasi dengan gradien warna yang lengkap untuk desain-desain yang dibuat. Pada canva juga bisa mengedit setiap *background* yang digunakan, misalnya mengatur kontras, intensitas warna, dan menambahkan vignette pada latar belakang.

e. Kustomisasi teks

Perangkat lunak canva ini terdapat fitur kustomisasi teks yang berguna untuk membuat slide presentasi, dokumen, dan berbagai media cetak.

E. Android

1. Pengertian *Android*

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. *Android* menyediakan platform terbuka bagi pengembang untuk membangun aplikasi mereka. *Android* merupakan sistem operasi yang mendukung lebih dari satu miliar *smartphone* dan tablet. Karena perangkat ini membuat hidup begitu bagus, setiap versi *android* dinamai berdasarkan makanan penutup (*dessert)* [18]. Hanya saja setelah *Android* P, pihak perusahaan tidak lagi menggunakan nama makanan, melainkan penomoran. Versi terbaru sistem operasi *android* yang diluncurkan dinamai *Android* 12 dengan nama *Snow Cone*.

Perkembangan teknologi dalam jangka waktu sepuluh tahun terakhir begitu cepat. Pada dasarnya *android* merupakan sistem operasi berbasis linux, tetapi oleh karena sistem yang dikembangkan open source maka perkembangan dan penerimaan di dunia industri IT menjadi semakin cepat juga.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Android*

Android memiliki beberapa kelebihan dibanding sistem operasi lain diantaranya [19]:

a. *Multitasking*, bisa menjalankan beberapa *software* secara bersamaan.

b. *Open source*, sehingga pengguna *(user)* dapat membuat *software* berbasis *android*.
c. Sinkronisasi kontak, semua kontak di Facebook, Yahoo, Google, Twitter akan menjadi kontak di hp secara otomatis jika sinkronisasi diaktifkan.
d. Notifikasi, terdapat notifikasi di layar utama.
e. Tidak terpaku pada satu handphone. Dan lain sebagainya.

Disamping memiliki kelebihan *android* juga memiliki beberapa kekurangan yang biasa dijadikan pertimbangan bagi pengguna *(user) android* diantaranya yakni:

a. Memerlukan RAM yang cukup banyak, pada sistem operasi *android* memiliki proses kerja sistem yang cukup berat.
b. Melakukan custom pada sistem operasi *android* sering tidak stabil dan kurang optimal.
c. Pada sistem operasi *android* menuntut pengguna *(user)* harus memiliki koneksi internet selalu dalam keadaan aktif. Seperti penggunaan GPRS perlu adanya koneksi internet.
d. Terdapat banyak iklan, pada sistem operasi *android* terdapat banyak aplikasi *android* yang dapat digunakan secara gratis, tetapi seringkali aplikasi yang digunakan memunculkan iklan.
e. Penggunaan baterai, pada *smartphone* dengan sistem operasi *android* sangat boros dibandingkan sistem operasi lainnya.

Media pembelajaran berbasis *android* merupakan suatu alternatif media pembelajaran yang memiliki karakteristik unik yang bisa digunakan kapanpun dan dimanapun, didukung dengan visualisasi yang menarik. Media tidak lagi dipandang sebagai alat semata bagi pendidik untuk mengajar, tetapi sebagai sarana penyalur pesan dari pemberi pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik). Peserta didik yang kurang berprestasi bukan karena kurangnya kemampuan tetapi karena tidak adanya motivasi dan minat belajar. Peran media pembelajaran juga bisa digunakan sebagai motivasi belajar peserta didik [19].

F. Storyboard

Papan cerita atau yang sering dikenal dengan *storyboard* merupakan suatu alternatif untuk menguraikan seluruh kalimat sebagai alat perancangan. *Storyboard* menggabungkan papan cerita dan alat alat bantu visualisasi pada selembar kertas, sehingga skrip dan visual selaras [23]. *Storyboard* secara harfiah artinya dasar cerita, *storyboard* merupakan penjabaran mengenai bagaimana seseorang membuat suatu project. Sehingga jika diibaratkan suatu pembuatan film, maka bisa dibilang *storyboard* adalah skenario film tersebut.

Berdasarkan pengertian yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa *storyboard* merupakan gambaran bagaimana sebuah project dirancang dalam bentuk urutan alur cerita. Sehingga dengan adanya *storyboard* dapat memudahkan seseorang dalam menyampaikan alur

project kepada orang lain karena dapat mengarahkan imajinasi seseorang untuk mengikuti alur yang dibuat.

G. Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian yang peneliti temui yang juga mengangkat judul mengenai Perancangan Media Pembelajaran Akidah akhlak di MAN 4 AGAM diantaranya yakni:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muamar dan Suhartina 2018 yang berjudul "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak". Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Para peseta didik sangat termotivasi ketika pembelajaran tersebut menggunakan media laptop/komputer, proyektor/LCD.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yunita Munandar 2018 yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTSN 02 Raman Utara Kapubaten Lampung Timur". Hasil dari penelitian dan pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran akidah akhlak pada pokok bahasan iman kepada rasul dikembangkan dengan metode Research and Devolopment R&D yang mengikuti Borg and Gall antara lain tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji

coba produk, dan revisi produk akhir. Kelayakan media pembelajaran ini menurut para ahli yaitu sangat layak. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor presentase 88%., ahli media mendapatkan skor presentase 91%. Respon guru dan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* sangat menarik. Hasil uji telaah pakar mendapat skor presentase 94%, hasil uji coba kelompok kecil mendapat skor presentase 89% dan uji coba lapangan mendapat skor presentase 97%. Seluruh hasil rekapitulasi angket pada tahap uji coba produk memiliki kriteria sangat menarik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Faiqotul Himmah dan Siti Sulaikho 2022 yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak". Hasil validasi dari ahli materi sebesar 94,20% dengan kategori Sangat Layak. Hasil validasi dari ahli bahasa sebesar 93,75% dengan kategori Sangat Layak. Hasil validasi dari ahli media sebesar 75% dengan kategori Layak. Hasil rata-rata yang diperoleh dari angket respon siswa sebesar 81,02% dengan kategori Sangat Layak. Hasil rata-rata data pre test sebesar 74,20 dan hasil rata-rata data post test sebesar 87,62. Seluruh hasil rekapitulasi angket pada tahap uji coba produk memiliki kriteria sangat menarik.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Nasharanazizan, Maulanaarafat dan muvid 2020 yang berjudul "Pemanfaatan Media Youtube Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah

Akhlak". Berdasarkan hasil dari data yang di peroleh dari informasi bahwa penelitian menu jukan hasil yang sangat layak dan berpotensi untuk digunakan pada praktik pembelajaran.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Happy susanto dan Aldo Redho Syam 2022 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor Terhadap Prestasi Belajar Aqidah Akhlak Di Sekolah" Berdasarkan hasil pembahasan, maka ditemukan bahwa media LCD proyektor (X) berpengaruh positif terhadap terhadap prestasi belajar Aqidah Akhlak (Y). Hubungan tersebut mengindikasikan bahwa variabel X mempunyai hubungan yang baik terhadap Y. Dari hasil koefisien determinasi atau R square (r) yang menunjukkan bahwa sebesar 76,3 % media LCD proyektor (X), sisanya 23,7 % dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Sebagaimana hasil penelitian faktor yang turut berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu cara belajar, motivasi belajar, strategi belajar, gaya belajar, kepercayaan diri, dan kecerdasan emosional.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian, yakni pada bulan Agustus - Desember 2023 di MAN 4 AGAM. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan atas pertimbangan kondisi dan sarana yang ada di sekolah sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat diolah untuk membuat rancangan media pembelajaran. Sehingga didapatkan media pembelajaran yang menarik dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D).* Metode penelitian *R&D* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Senada dengan itu pengertian metode penelitian *R&D* adalah suatu proses untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang bisa dipertanggungjawabkan. Metode penelitian ini bertujuan untuk mencari, merumuskan, memperbaiki, menghasilkan,

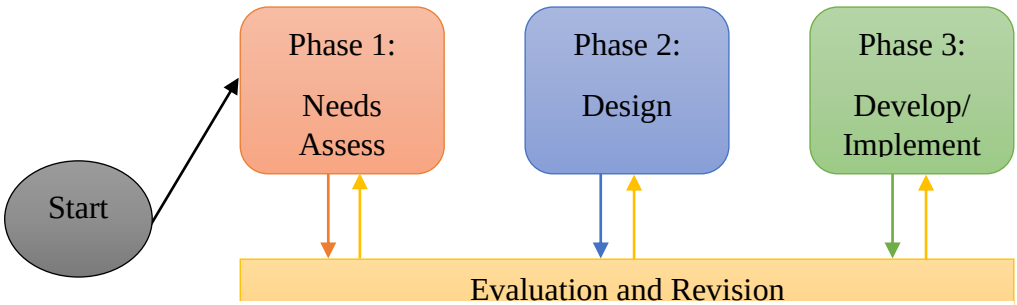
mengembangkan, menguji keefektifan produk, model, metode dan strategi [24].

Produk yang dimaksud tidak selalu berupa benda atau perangkat keras *(hardware)* seperti modul, buku, alat bantu pembelajaran di kelas aupun di laboratorium, tetapi juga bisa berupa perangkat lunak *(software)* seperti program komputer pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan lain lain [25].

Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode penelitian *Research and Development (R&D)* merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk maupun untuk menyempurnakan produk yang telah ada, baik berupa modul, media, *hardware*, maupun berupa program *software* sehingga produk tersebut bisa dipertanggungjawabkan.

C. Model Pengembangan Multimedia

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck. Model pengembangan Hannafin and Peck terdiri dari tiga tahapan, yakni Analisis Keperluan *(Needs Assess)*, Desain *(Design)*, dan Pengembangan dan Implementasi *(Develop/Implement)*. Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dilakukan dalam setiap tahapan. Model ini merupakan model



Gambar 3. 1 Model Pengembangan Hannafin and Peck

desain pembelajaran berorientasi produk [26]. Tiga tahapan utama dalam model Hannafin dan Peck seperti dibawah ini:

Penjelasan dari ***Gambar 3.1*** Model Pengembangan Hannafin and Peck sebagai berikut [26]:

1. Analisis Keperluan *(Needs Assens)*

   Analisis kebutuhhan *(needs assess)* diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran objektif dan tujuan media pembelajaran yang diciptakan, pengetahuan dan kemahiran yang dibutuhkan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran.

   Setelah semua kebutuhan diidentifikasi Hannafin and Peck(1998) menekankan untuk menjalankan penilaian terhadap hasil tersebut sebelum meneruskan pembangunan ke tahapan desain.

2. Desain *(Design)*

   Desain *(desain)* merupakan tahapan informasi dan anlisis dipindahkan ke bentuk dokumen yang menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Tahapan ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan yang paling baik untuk

mencapai tujuan pembuatan media pembelajaran. Dokumen yang dihasilkan dalam tahapan ini yaitu *storyboard* yang mengikut urutan aktivitas pengajaran berdasarkan keperluan pelajaran dan objektif media pembelajaran seperti yang diperoleh dalam tahapan analisis keperluan.

Seperti halnya pada fase pertama, penilaian perlu dijalankan dalam fase ini sebelum dilanjutkan ke fase pengembangan dan implementasi.

3. Pengembangan dan Implementasi *(Develop/Implement)*

Pengembangan dan implementasi *(Develop/Implement)* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk menghasilkan diagram alir, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dokumen *storyboard* dijadikan landasan untuk pembuatan diagram alir yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran serta untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan.

Kemudian dilakukan penilaian dan pengujian yang nantinya akan digunakan dalam proses penyesuaian untuk mencapai kualitas media yang dikehendaki.

Hasil dari proses penilaian dan pengujian digunakan dalam proses pengubahsuaian untuk mencapai kualitas media yang diinginkan. Menekankan proses pengujian dan penilaian media pembelajaran yang melibatkan ketiga tahapan secara

berkesinambungan. Penilaian dalam dalam tahapan ini ada dua yaitu penilaian formatif merupakan penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media dan penilaian sumatif merupakan penilaian yang dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan.

.

D. Tahapan Pengembangan Media

Tahapan penelitian yang peneliti lakukan yaitu mengkolaborasikan langkah penelitian metode *Research and Development (R&D)* dengan model Hannafin and Peck.

1. Analisis Keperluan *(Needs Assess)*

   Pada tahapan penilaian kebutuhan yang dilakukan adalah penilaian terhadap kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan suatu produk atau media pembelajaran. Setelah melakukan penilaian, hasil tersebut dikonsultasikan terlebih dahulu kepada pendidik yang mengajar mata pelajaran Kewirausahaan untuk menerima masukan dan saran.

   Setelah semua kebutuhan diidentifikasi Hannafin and Peck(1998) menekankan untuk menjalankan penilaian terhadap hasil tersebut sebelum meneruskan pembangunan ke tahapan desain.

2. Desain *(Design)*

   Pada tahapan desain pengembangan difokuskan pada rancangan media pembelajaran berbentuk rancangan flowchart dan storyboard. Flowchart dikenal juga dengan bagan alir yang merupakan

representasi grafik dari suatu suatu algoritma atau prosedur guna menyelesaikan suatu permasalah.

Seperti halnya pada tahapan pertama, penilaian perlu dijalankan dalam tahapan ini sebelum dilanjutkan ke fase pengembangan dan implementasi.

3. Pengembangan dan Implementasi *(Develop/Implement)*

Tahapan ketiga merupakan tahapan pengembangan dan implementasi yang meliputi kegiatan memadukan, mengembangkan, maupun membuat program pembelajaran yang baru. Setelah itu produk pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi dan direvisi oleh dosen pembimbing serta pakar ahli sehingga diperoleh perangkat yang sesuai dengan kebutuhan serta dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran secara langsung.

Hasil dari proses penilaian dan pengujian digunakan dalam proses pengubahsuaian untuk mencapai kualitas media yang diinginkan. Menekankan proses pengujian dan penilaian media pembelajaran yang melibatkan ketiga tahapan secara berkesinambungan. Penilaian dalam dalam tahapan ini ada dua yaitu penilaian formatif merupakan penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media dan penilaian sumatif

merupakan penilaian yang dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan.

E. Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Faktor utama yang menjadi penentu kualitas produk media pembelajaran adalah kevalidan (kesahihan). Tujuan validitas adalah sebagai alat ukur yang menunjukkan keakuratan suatu produk yang dihasilkan. Produk dapat dikatakan berhasil jika keakuratan suatu produk sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Untuk menghasilkan kualitas produk yang berkualitas dan siap diuji maka perlu adanya uji validitas produk.

Validitas pada penelitian ini diuji oleh beberapa ahli *(expert)*. Pengujian dilakukan dengan membandingkan hasil angket mengenai penilaian dari hasil produk. Hasil angket uji validitas diolah mengacu kepada rumus statistika *Aiken's V* seperti berikut [27]:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

s : $r - I_0$

I_0 : Angka penelitian validitas yang terendah

c : Angka penelitian yang tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilaian

n : Jumlah nilai

Tabel 3. 1 Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

Persentase %	Kriteria
0,60 – 1,00	Valid
< 0,60	Tidak Valid

2. Uji Praktikalitas Produk

Aspek yang kedua setelah produk divalidasi dan hasil valid maka tahapan berikutnya adalah uji praktikalitas. Dimana pada tahapan ini penentuan kualitas produk pembelajaran yang ditentukan oleh hasil dari penilaian dari pendidik dan peserta didik. Lembaran praktikalitas ini berguna untuk kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang telah disajikan pada produk media pembelajaran. Data hasil uji praktikalitas dianalisis menggunakan persentase per ritmenya, seperti pada persamaan berikut [27]:

$$Moment\ Kappa\ (K) = \frac{p_0 - p_e}{1 - p_e}$$

Keterangan:

K : *Moment Kappa* yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk

p_0: Proporsi yang terealisasikan, dihitung dengan jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal.

p_e: Proporsi yang tidak terealisasikan, dihitung dengan jumlah nilai maksimal dikurangi dengan total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maximal.

Tabel 3.2 Kriteria Penentuan Praktikalitas *Moment kappa*

Interval	Kategori

0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
≤ 0,00	Tidak Praktis

3. Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas merupakan tahapan terakhir dalam pengujian produk. Uji efektivitas adalah pengukuran kesesuaian antara hasil produk terhadap tujuan awal. Analisis efektivitas dari media ini ditentukan dengan penilaian angket yang diisi oleh pendidik bidang studi, peserta didik dan dosen. Hasil angket uji efektivitas diolah mengacu pada rumus statistik Richard R. Hake (G-Score) seperti berikut [27]:

$$< g >= \frac{(\% < Sf > - \% < Si >)}{(100 - \% < Si >)}$$

Keterangan:

$< g >$: *G-Score*

$< Sf >$: *Score* Akhir

Si : *Score* Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

"High-g" efektivitas tinggi jika mempunyai $(< g >) > 0{,}7; 54$

"Medium-g" efektivitas sedang jika mempunyai $0{,}7 > (< g >) > 0{,}3;$

"Low-g" efektivitas rendah jika mempunyai $(< g >) < 0.3.$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh penulis mengenai perancangan media pembelajaran seni budaya kelas x menggunakan mit app inventor di MAS Taman Raya Balingka dengan menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck maka diperoleh hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut :

1. Needs Asesss (Tahap Analisis Keperluan)

Pada tahap ini penulis melakukan sebuah analisis kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuk di dalamnya tujuan dan objek media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Penulis melakukan beberapa pengamatan dan wawancara serta diskusi dengan pendidik mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di MAN 4 Agam khususnya kelas X untuk mata pelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan penjelasan di atas, analisis kebutuhan dalam penelitian ini penulis jabarkan sebagai berikut

a) Kebutuhan peserta didik

Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik seperti disediakannya media yang dirancang dan dibuat sendiri oleh pendidik agar mempermudah proses transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran karena peserta didik tidak memiliki buku paket masing-masing. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik selama ini menggunakan buku paket saja, dan buku paket hanya tersedia untuk pendidik. Sedangkan peserta didik hanya diberikan materi dan penjelasan pembelajaran dengan mencatat pada buku catatan peserta didik masing-masing. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik maka seharusnya pendidik menyediakan media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam belajar, dan peserta didik cukup mencatat materi penting saja dalam buku catatan masing-masing

b) Kebutuhan pendidik

Selama ini pendidik menggunakan media pembelajaran hanya berupa buku paket saja sehingga pendidik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami untuk mendukung proses belajar mengajar disekolah. Seperti media pembelajaran yang berbasis audio visual, android aplikasi dan sebagainya. Pendidik harus bisa menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran yang baik.

Sehingga pendidik butuh media yang relevan dengan materi yang diajarkan dan juga praktis sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh pendidik. Adapun tujuan media pembelajaran yaitu untuk membantu pendidik menyampaikan pesan-pesan atau pelajaran kepada peserta didiknya. Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah dan memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar.

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh media pembelajaran akidah akhlak, kebutuhan fungsional yaitu sebagai berikut :

a) Media pembelajaran akidah akhlak dapat menampilkan informasi tentang fungsi-fungsi pada setiap icon yang ada pada menu utama.
b) Media pembelajaran akidah akhlak dapat menampilkan perangkat pembelajaran berupa modul pembelajaran dalam bentuk teks dan dapat di scroll.
c) Media Pembelajaran akidah akhlak dapat menampilkan materi dalam bentuk teks dan dapat discroll.
d) Media Pembelajaran akidah akhlak dapat menampilkan video pembelajaran materi setiap bab.
e) Media pembelajaran akidah akhlak dapat menampilkan latihan soal yang diambil dari materi awal sampai materi terkahir.

f) Media pembelajaran dapat menampilkan quiz yang dapat di kerjakan pada sebuah website quiz

g) Media pembelajaran dapat menampilkan kotak untuk mengajukan pertanyaan atau meneruskan pesan kepada pembuat aplikasi atau kepada pendidik

h) Media pembelajaran akidah akhlak dapat menampilakn informasi biodata pembuat aplikasi dan juga informasi biodata dosen pembimbing.

.

Kebutuhan pendukung pemakaian media pembelajaran akidah akhlak berbasis android antara lain :

1) Smartphone Android
2) Wi-Fi / jaringan internet

Setelah semua kebutuhan dievaluasi dan revisi maka dinilai dapat mencukupi sebagai dasar untuk merancang media pembelajaran baik dari segi tempat penelitian, menentukan tujuan penelitian, menentukan objek penelitian, menentukan tema dan ruang lingkup, menilai fasilitas dan sumber daya peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya.

2. Design (Tahap Desain)

Pada tahap ini dilakukan perancangan instrumen uji produk, struktur navigasi, storyboard, dan mendesain tampilan(interface).

1. Perancangan Instrumen

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah perancangan angket validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen angket yang telah dirancang divalidasi oleh Bapak Riri Okra, M. kom sebagai ahli pendidikan. Penilaian untuk instrumen angket validitas, praktikalitas dan efektivitas mendapatkan penilaian secara umum dengan kriteria penilaian A yaitu dapat digunakan tanpa revisi.

Ibu Juliana, S.Pd sebagai ahli bahasa telah melakukan penilaian terhadap instrumen angket. Penilaian untuk instrumen angket validitas, praktikalitas dan efektivitas mendapatkan penilaian secara umum dengan kriteria penilaian A yaitu dapat digunakan tanpa revisi.

Angket validitas terdiri dari angket validitas perancangan media, validitas kebahasaan dan validitas aspek materi. Angket Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas menggunakan skala yang serupa yakni skala Likert. Berikut merupaka table skala penilaiaan dari agket.

Tabel 4. 1 Skala Penilaian Uji Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

Di bawah ini merupakan tabel pernyataan untuk angket validitas aspek perancangan media yang telah di validasi oleh ahli:

Tabel 4. 2 Angket Validitas Aspek Perancangan Media

No.	Aspek Penilaian
A.	**Desain Media**
1.	Tampilan media menarik.
2.	Bentuk media sederhana.
3.	Ukuran media proporsional.
4.	Penggunaan komponen pada media tepat.
5.	Tampilan media disusun rapi.
6.	Pewarnaan sudah tepat.
B.	**Pengoperasian Media**
7.	Petunjuk penggunaan media dijelaskan secara rinci.
8.	Media dapat digunakan dengan mudah dan praktis.
9.	Media dapat beroperasi dengan baik.
10.	Tidak terjadi *trouble* pada media.
11.	*Error* yang dihasilkan media kecil.
12.	Memiliki alur penggunaan media yang jelas.
13.	Pengguna dapat berinteraksi dengan media pembelajaran.
C.	**Kemanfaatan Media**
14.	Media dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik.
15.	Media dapat menghubungkan teori dan praktik.
16.	Media dapat mengaplikasikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi *realistic*.
17.	Media dapat memperjelas materi pembelajaran praktikum.
18.	Media dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
19.	Media dapat meningkatkan kemampuan afektif peserta didik
20.	Media dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
21.	Media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
22.	Media dapat mempermudah pelaksanaan pembelajaran praktikum.
D.	**Kegrafikan Media**
23.	Tampilan media menarik.

24.	Komposisi warna pada media proporsional.
25.	Pemilihan jenis huruf pada media tepat.
26.	Ukuran huruf pada media proporsional.
27.	Tata letak gambar pada media proporsional.
28.	Tulisan dapat dibaca dengan baik.
29.	Ukuran gambar pada media proporsional.
30.	Spasi antar baris pada media proporsional.
31.	Template pada media konsisten.

Di bawah ini adalah tabel pernyataan untuk angket validitas materi yang telah divalidasi oleh ahli:

Tabel 4. 3 Aspek Penilaian Angket Validitas Materi

No.	Aspek Penilaian
A.	**Aspek Pembelajaran**
1.	Pada media sudah mencantumkan tujuan pembelajaran dengan jelas.
2.	Penulisan tujuan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan KI/KD (Kompetensi Inti/Kompetensi Dasar) mata pelajaran.
3.	Aktivitas pembelajaran disampaikan dengan jelas.
4.	Aktivitas pembelajaran yang disediakan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dibuat.
5.	Aktivitas untuk peserta didik dapat diikuti dengan mudah.
6.	Aktivitas untuk peserta didik disusun sesuai dengan alur materi pembelajaran yang dibuat.
7.	Cakupan materi yang diberikan.
8.	Keluasan materi yang disajikan
9.	Materi yang disampaikan sudah lengkap.
10.	Materi sesuai dengan silabus yang ditetapkan.
11.	Materi yang disajikan sesuai dengan KI/KD.
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.
13.	Media presentasi dapat membantu peserta didik dalam belajar.

14.	Media dapat digunakan sebagai sumber belajar.
15.	Media pembelajaran dapat menumbuhkan pembelajaran yang menarik.
16.	Materi pada media mudah dipahami peserta didik.
17.	Gambar yang dicantumkan pada materi terlihat jelas.
18.	Gambar dan teks mendukung dengan materi yang disampaikan.
19.	Media dilengkapi video pembelajaran yang relevan dengan materi.
20.	Peserta didik aktif dalam menggunakan media pembelajaran.
21.	Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media.
22.	Fleksibel (belajar dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun).
23.	Media ini dapat menambah motivasi Peserta didik dalam belajar.
24.	Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
25.	Terdapat tugas yang akan dikerjakan peserta didik sebagai *review* pembelajaran.
26.	Petunjuk mengerjakan tugas disampaikan dengan jelas.
27.	Media ini memenuhi sasaran sebagai media pembelajaran.
28.	Media ini cocok digunakan untuk pembelajaran akidah akhlak
B.	**Aspek Materi, Bahasa, dan Kebenaran Isi**
29.	Uraian materi benar sesuai dengan konsep pembelajaran akidah akhlak.
30.	Materi yang disampaikan lengkap dengan langkah-langkah serta gambar yang sesuai.
31.	Keruntutan materi sesuai dengan silabus.
32.	Menerangkan konsep akidah akhlak dengan tepat.
33.	Materi pada media ini dikaji secara mendalam.
34.	Proses pembelajaran akidah akhlak lebih jelas dengan menggunakan media.
35.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami.
36.	Pemilihan kata sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.
37.	Penggunaan istilah pada media konsisten.

38.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman peserta didik.
39.	Penyajian materi jelas dan telah mencakup tujuan pembelajaran.
40.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan pemahaman peserta didik.
41.	Materi yang disajikan dilengkapi dengan contoh-contoh yang relevan.
42.	Kesesuain soal tugas dengan indikator dan tujuan pembelajaran.
43.	Soal sesuai dengan materi yang disampaikan sebelumnya.
44.	Kalimat pada soal tidak memunculkan persepsi ganda/ambigu/multi tafsir.

Di bawah ini adalah tabel pernyataan untuk angket validitas bahasa yang telah divalidasi oleh ahli:

Tabel 4. 4 Aspek Penilaian Aspek Validitas Bahasa

No.	Aspek Kebahasaan yang Dinilai
A.	**Kelugasan Kalimat**
1.	Penggunaan kalimat yang jelas dan mudah dipahami.
2.	Konsisten dalam penggunaan istilah.
3.	Semua kata/kalimat pada media teridentifikasi dan dapat terbaca dengan jelas.
4.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran bersifat komunikatif.
B.	**Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa dan Penulisan**
5.	Menggunakan satu bahasa.
6.	Tata letak (*layout*) sesuai dengan kebutuhan dan kaedah penulisan.
7.	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
8.	Ketepatan penggunaan tanda baca pada media pembelajaran.

Di bawah ini adalah tabel pernyataan untuk angket praktikalitas media yang telah divalidasi oleh ahli:

Tabel 4. 5 Aspek Penilain Angket Praktikalitas

No.	Aspek Penilaian
A.	**Pengoperasian Media**
1.	Media ini mudah untuk diakses.
2.	Pengguna dapat memakai media secara mandiri tanpa bimbingan orang lain.
3.	Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
4.	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media.
5.	Media dapat digunakan berulang-ulang.
B.	**Desain Media**
6.	Media memiliki tampilan yang menarik.
7.	Tampilan seluruh media *user friendly.*
C.	**Kemanfataan Media**
8.	Media ini berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
9.	Media dilengkapi tugas.
D.	**Kegrafikan Media**
10.	Tombol pada media ini dapat berfungsi semuanya.
11.	*Icon* pada media ini memudahkan berbagai fungsi pintasan yang dapat dilakukan pengguna.
12.	Media dilengkapi gambar, teks, dan video.
13.	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada media sesuai dan dapat dibaca.

merupakan tabel pernyataan untuk angket efektivitas yang telah divalidasi oleh ahli:

Tabel 4. 6 Angket Efektivitas Sebelum dan Sesudah Ada Aplikasi

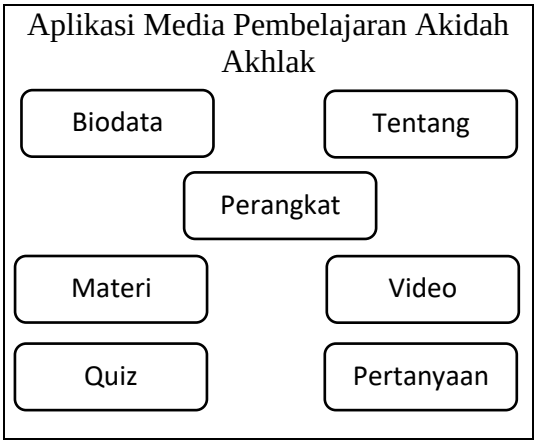
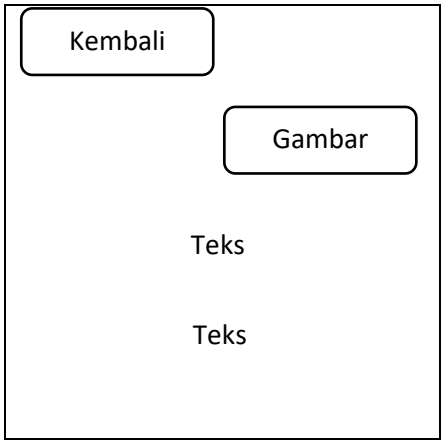
No	Evektivitas	
	Sebelum	Sesudah
1	Proses pembelajaran sudah menggunakan media teknologi berbasis *smarthphone?*.	Media pembelajaran akidah akhlak menggunakan kodular mudah digunakan.
2	Media yang digunakan menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kopetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa.
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran
4	Media yang digunakan sudah sesuai dengan materi pada mata pelajaran akidah akhlak.	Panduan penggunaan media cukup jelasa dan mudah untuk dioperasikan.
5	Media yang digunakan dapat memabantu memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.	Media pembelajaran akidah akhlak yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajarana.
6.	Media yang digunakan sudah mendukung proses belajar mengajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak	Media dapat membantu kemampuan belajar siswa dalam proses belajar

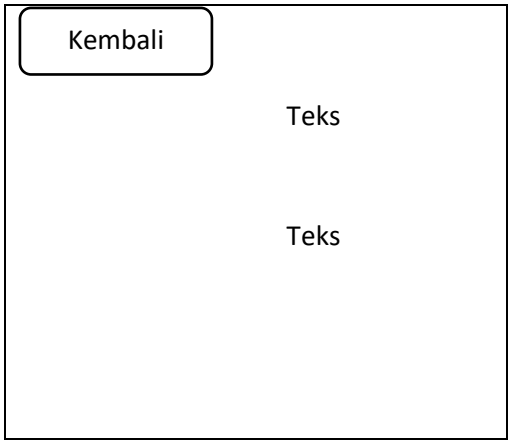
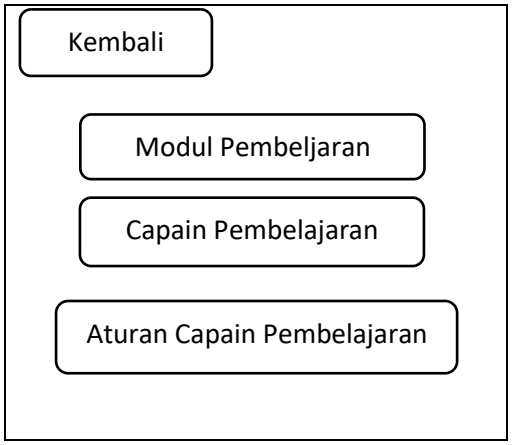
2. Desain Storyboard

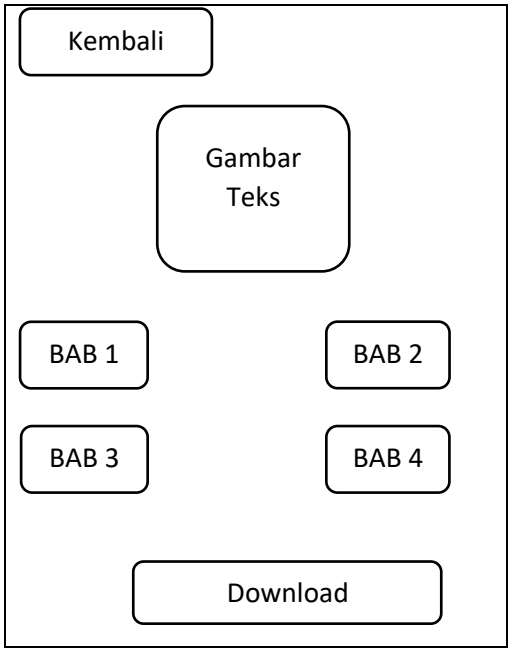
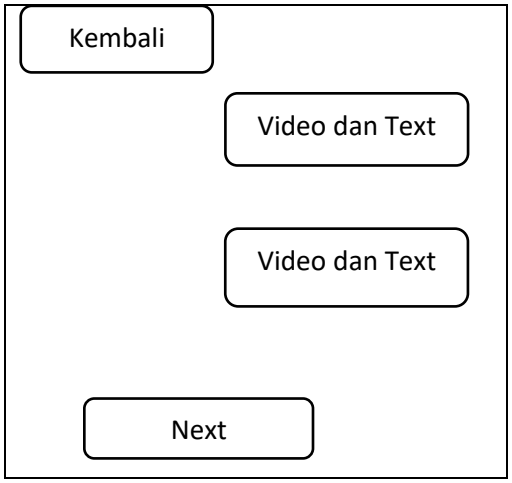
Media pembelajaran ini dirancang untuk pendidik dan peserta didik kelas x di MAN 4 Agam dengan menggunakan *kodular*.

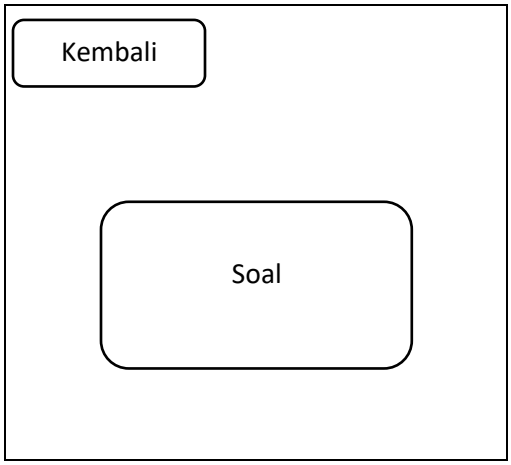
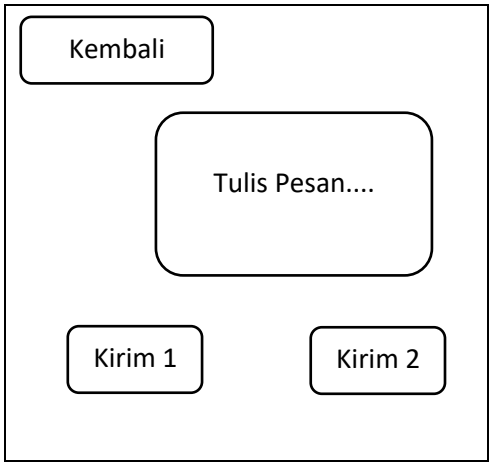
Berikut ini merupakan perancangan Storyboard dari aplikasi :

Tabel 4. 7 Perancangan Storyboard

Scene	Visual	Audio	Keterangan
1	 **Menu Utama**	Suara ucapan selamat datang diaplikasi pembelajaran akidah akhlak	Scene ini menampilkan menu utama **Background:** gambar bertemakan islami **Tombol:** biodata, tentang, perangkat, materi, video, quiz, pertanyaan
2	**Biodata** 	Suara tombol	Scene ini menampilkan menu utama **Background:** gambar bertemakan islami **Tombol:** kembali, gambar

3	**Tentang** 	Suara tombol	Scene ini menampilkan menu utama **Background:** gambar bertemakan islami **Tombol:** kembali
4	**Perangkat** 	Suara tombol	Scene ini menampilkan menu utama **Background:** gambar bertemakan islami **Tombol:** kembali, modul pembelajaran, capain pembelajaran, aturan capain pembelajaran

5	**Materi** 	Suara tombol	Scene ini menampilkan menu utama **Background:** gambar bertemakan islami **Tombol:** kembali, bab 1, bab 2, bab 3, bab 4, download
6	**Video Pembelajaran** 	Suara tombol	Scene ini menampilkan menu utama **Background:** gambar bertemakan islami **Tombol:** kembali, next

7	**Quiz** 	Suara tombol	Scene ini menampilkan menu utama **Background:** gambar bertemakan islami **Tombol:** kembali
8	**Pertanyaan** 	Suara tombol	Scene ini menampilkan menu utama **Background:** gambar bertemakan islami **Tombol:** kembali, kirim 1. Kirim 2

Setelah semua dirancangan secara rinci secara rinci dan dinilai mencukupi sebagai dasar untuk merancang media pembelajaran baik dari perancangan intrumen uji produk, desain struktur navigasi, perancanngan *storyboard* dan desain tampilan (*interface)* peneliti melamjutkan ke tahap berikutnya

3. Develop/Implement (Tahap pengembangan dan implementasi)

Tahapan ini merupakan tahapan yang komponen nya dikembangkan menjadi suatu produk yaitu media media akidah akhlak kelas x menggunakan kodular. Tahap ini juga dikenal sebagai tahap pengembangan, yaitu mengubah naskah menjadi suatu teks, gambar, audio dan video. Setelah proses pengembangan selesai maka dilakukan proses implementasi atau juga dikenal dengan proses produksi. Pada tahapan produksi media pembelajaran dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu sebagai berikut :

a. Pra Produksi

Tahapan ini dimulai dengan mempersiapkan semua bahan yang akan digunakan dalam memproduksi produk desain media pembelajaran. Bahan tersebut merupakan materi pelajaran akidah akhlak yang sesuai dengan modul pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. kemudian menyiapkan bahan lain seperti video, gambar, icon,dan suara.

Beberapa data dan informasi yang dikumpulkan untuk membuat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Data teks yang digunakan merupakan teks tentang modul pelajaran akidah akhlak.

2) Data gambar yang digunakan merupakan gambar sebagai background dan gambar lain yang berguna sebagai penunjang pembelajaran akidah akhlak
3) Data video yang digunakan merupakan video yang relevan dan menunjang dengan materi yang dipelajari.

Berikut ini bahan lain yang diperlukan dalam proses pra produksi media pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan perangkat komputer, kodular, smartphone, sistem operasi android versi 9 (pie). Persiapan dimulai dengan menyebarkan aplikasi melalui pesan WhatsApp kemudian pendidik dan peserta didik menginstal aplikasi di smartphone *masing-masing.*

b. Produksi

1) Tampilan Hasil Media Pembelajaran Akidah Akhlak

a) Tampilan Menu Utama

Tampilan ini terdiri dari tentang, biodata, perangkat pembelajaran, materi, video, latihan soal, quiz, dan tanya. Seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4. 1 Tampilan menu utama

b) Tampilan Biodata

Tampilan biodata terdiri dari informasi data pembuat aplikasi dalam pembuatan aplikasi. Seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4. 2 Tampilan Biodata

c) Tampilan Tentang

Tampilan tentang ini terdiri dari penjelasan pada setiap menu yang terdapat dalam aplikasi media pembelajaran seni budaya. Seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4. 3 Tampilan tentang

d) Tampilan Perangkat Pembelajaran

Tampilan perangkat pembelajaran terdiri dari tombol untuk menampilkan Modul Pembelajaran, Capaian Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran. Seperti gambar di bawah ini



Gambar 4. 4 Tampilan perangkat pembelajaran

e) Tampilan Materi

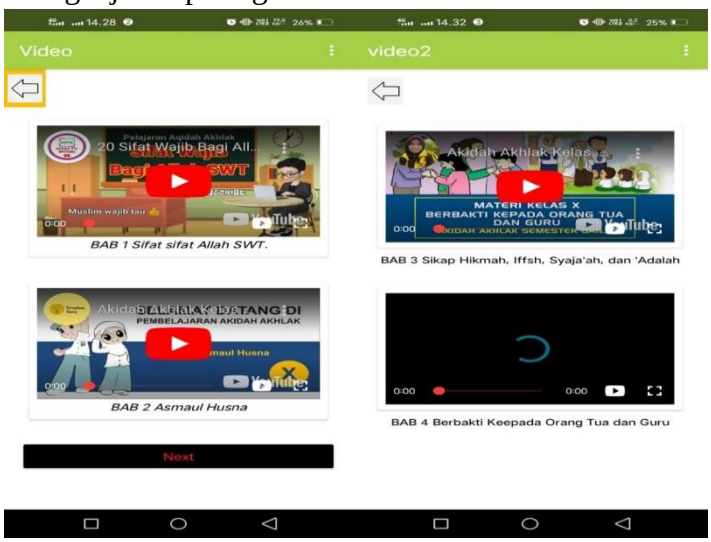
Tampilan materi terdiri dari materi yang dipelajari pada semester ganjil kelas X yang terdapat 4 BAB. Seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4. 5 Tampilan Materi

f) Tampilan Video Pembelajaran

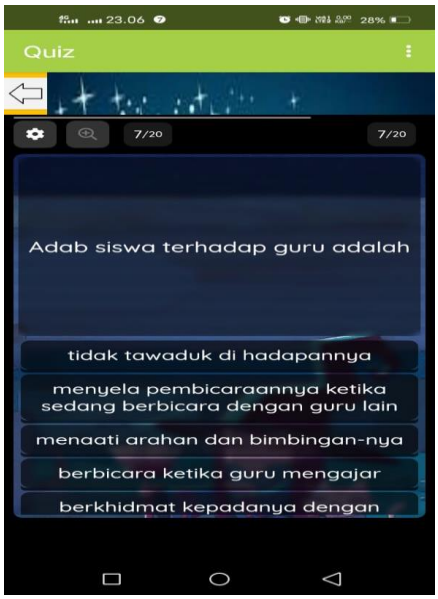
Tampilan video pembelajaran terdiri dari beberapa video yang relevan dan menunjang disetiap pokok pembahasan yang ada pada semester ganjil. Seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4. 6 Tampilan video

g) Tampilan Quiz

Tampilan quiz terdiri dari soal yang akan dierikan kepada peserta didik yang sebelumnya didesain oleh pendidik melalui quizizz kemudian memberikan kode akses kepada peserta didik. Seperti gambar di bawah ini



Gambar 4. 7 Tampilan Quiz

h) Tampilan Ajukan Pertanyaan

Tampilan ajukan pertanyaan terdiri dari sebuah kotak pesan dan tombol kirim 1 untuk meneruskan pesan atau pertanyaan kepada pembuat aplikasi, sedangkan tombol kirim 2 digunakan untuk meneruskan pesan pertanyaan kepada pendidik yang mengajar akidah akhlak. Seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4. 8 Tampilan Pertanyaan

c. Tahapan evaluasi (Evaluation and Revision)

1) Rencana Pengujian

Media pembelajaran yang dibuat menggunakan mit app inventor melalui beberapa tahapan pengujian berupa data masukan pada aplikasi yang telah dirancang. Adapun alur dari pengujian tersebut yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. 8 Alur Pengujian Media Pembelajaran

No	Input	Output	Jenis pengujian	Hasil pengujian
1	Halaman Utama	Menampilkan teks, audio, gambar dan menu dan tombol di dalamnya	Black Box	Sukses
2	Menu Biodata	Menampilkan screnn biodata,gambar dan teks yang ada didalamnya	Black Box	Sukses
3	Menu Tentang	Menampilkan screnn biodata,gambar dan teks yang ada didalamnya	Black Box	Sukses
4	Menu Perangkat Pembelajaran	Menapilkan Screen perangkat pembelajaran, gambar dan teks yang ada didalamnya	Black Box	Sukses
5	Menu Materi	Menapilkan Screen materi, gambar dan teks	Black Box	Sukses

		yang ada didalamnya		
6	Menu Video Pembelajaran	Menapilkan Screen video pembelajaran dan menutar video yang ada didalamnya	Black Box	Sukses
7	Menu Quiz	Menapilkan Screen soal-soal dan hasil yang didapat dari menjawab soal yang ada didalamnya	Black Box	Sukses
8	Menu Ajukan Pertanyaan	Menampilkan Kotak suara dan meneruskan pesan ke whatsapp	Black Box	Sukses

Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Fungsionalita

No	Pengujian	Error	Hasil
1	Menu	-	Valid
2	Tampilan	-	Valid
3	Video	-	Valid

2) Hasil Pengujian

Berdasarkan implementasi aplikasi media pembelajaran Akidah Akhlak yang sudah dibuat maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dan menghasilkan output

yang diharapkan. Semua menu, tampilan dan video berjalan dengan baik dengan hasil yang valid.

3) Hasil Uji vliditas produk

Pada uji validitas media pembelajaran Akidah Akhlak yang dinilai oleh tiga orang ahli yang terdiri dari tiga aspek penilaian, yaitu aspek perancangan media, aspek materi dan aspek kebahasaan. Berikut tabel hasil penelitian dari uji validitas produk :

Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas Produk

Nama Validator	Nilai Aiken's (V)
Riri Okra, M.Kom	0,725
Yurisa	0,938
Fadri Suwandri, S.Ag, M.Pd	0,91
Jumlah	**2,573**
Rata-Rata	**0,858**

Berdasarkan uraian hasil analisis, diperoleh nilai rata – rata hasil uji validitas yaitu sebesar **0,858**. jadi apabila dilihat dengan kriteria validitas indeks Aiken‟s V, nilai ini termasuk dalam

kategori **“valid”.** Artinya ketiga ahli memberikan penilaian yang cenderung konsisten dan sesuai indikator.

4) Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas penulis dapatkan dari Bapak Hari Antoni Musril, M.kom dan Bapak Jimmy Andrio, S.pd yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran. Untuk pengisian angket diminta memberikan pendapat dan penilaian mengenai media pembelajaran pada angket yang diberikan oleh peneliti. Berikut tabel hasil penilaian dari uji praktikalitas produk menggunakan statistic moment kappa (k) :

Tabel 4. 11 Hasil Uji Praktikalitas Produk

Item	**Nama Penguji**	
	Hari Antoni Musril	**Darmansyah, S.HI**
item 1	4	5
item 2	4	5
item 3	4	4
item 4	4	4
item 5	4	4
item 6	4	5
item 7	5	5
item 8	4	5
item 9	4	5
item 10	5	4
item 11	4	3
item 12	4	5
item 13	4	4

Jumlah	**54**	**58**
Skor Maksimal	**100**	**100**
Rata-Rata	**4.153846154**	**4.461538462**
P	**0,83**	**0,892**
Pe	**0,169**	**0,108**
K	**0,795**	**0,879**

Ket :

Moment Kappa (K) = $K = \frac{P-Pe}{1-Pe}$

Rata-rata nilai kappa = $\frac{0,795+0,879}{2}$ = 0,837

Uji praktikalitas yang dilakukan oleh dua penguji praktikalitas diperoleh nilai rata-rata praktikalitas adalah 0,837 dengan menggunakan rumus moment kappa, dengan demikian perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam yang penulis rancang sudah sangat praktis dan dapat digunakan oleh pihak sekolah

5) Uji Efektifitas

Pada uji efektivitas perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

menggunakan rumus statistik Richard R.Hake (GScore). Uji efektivitas media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam berdasarkan lembar efektivitas yang dinilai oleh 10 orang peserta didik. Berikut tabel hasil penilaian dari uji efejtivitas produk menggunakan statistic Richard R. Hake (G-Score) :

Tabel 4. 12 Hasil Uji Efektivitas Produk

No.	Responden	Awal (Si)	Akhir (Sf)	Gain skor (G)
1	Ilmi Nurul Febria	33,33	90	0,85
2	Agus Putra Doni	30	93,33	0,905
3	Iqlimah Ummayah N	26,67	86,67	0,818
4	Almaratu Riza Khaira	36,67	96,67	0,947
5	Yuni Adelia Safitri	20	100	1
6	Nia Gusti Rahayu	40	90	0,883
7	Reflita	26,67	86,67	0,818
8	Nike Lestari	40	93,33	0,889
9	Syahratul Aini	33,33	93,33	0,9
10	Agung Darma	40	93,33	0,889
Jumlah		**170**	**280**	0,90
Rata rata		**34**	**93,33**	

Selanjutnya penilaian dari uji efektivitas produk ini menggunakan rumus statistic Richard R. Hake (G-Score) :

$$< g >= + \frac{(\% < sf > - \% < si >}{(100 - \% < si >} = \frac{(93.33 - 34)}{(\ 100 - 34)} = \frac{59.33}{66} = 0{,}90$$

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

"High g" efektivitas tinggi jika mempunyai()>0.7;

"Medium-g" efektivitas sedang jika mempunyai 0.7>()>0.3;

"Low-g" efektivitas rendah jka mempunyai ()<0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas di atas menunjukan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,90** dengan indikator "tinggi".

B. Pembahasan

Pembahasan penelitian ditunjukan untuk menjawab tujuan penelitian sesuai dengan data yang diperoleh.

1. Menambah variasi pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak . Melihat belum ada media pembelajaran yang layak pada mata pelajaran akidah akhlak menjadi acuan dalam penelitian mengenai media pembelajaran tersebut,
2. Menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri maupun bersama pendidik mata pelajaran akidah akhlak.
3. Setelah dilakukannya penelitian di MAN 4 Agam dan perancangan media pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak, maka hasil pengujian produk menggunakan tiga tahapan pengujian, yaitu uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektivitas. Uji validitas yang dilakukan oleh tiga

orang ahli yang dinilai dari tiga aspek perancangan media, materi dan kebahasaan mendapat nilai akhir **0,86** dengan kriteria "valid". Uji praktikalitas mendapat nilai akhir **0,84** dengan kriteria "Sangat Tinggi". Sedangkan uji efektivitas yang diberikan kepada 10 peserta didik mendapatkan nilai akhir **0,90** dengan kriteria efektivitas "tinggi". Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut siap dan layak digunakan untuk pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak kelas X semester ganjil di MAN 4 Agam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumyna, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa "Media pembelajaran akidah akhlak berbasis android menggunakan kodular di MAN 4 Agam" menggunakan model pengembangan Hannafin and peck dengan tiga fase utama dari pengembangan Hannafin and peck ini yaitu Needs Assess atau analisis kebutuhan, pada fase ini penulis mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan peserta didik dan pendidik serta keperluan media pembelajaran yang dibuat. Yang kedua yaitu design, dimana penulis merancang design dari media pembelajaran akidah akhlak yang akan dibuat. Terakhir yaitu Develop/Implement yaitu dimana penulis melakukan uji validitas, efektivitas dan praktikalitas terhadap perancangan dari media pembelajaran. Komponen yang terdapat dalam media pembelajaran ini adalah halaman utama, menu utama, tentang, biodata, perangkat pembelajaran, materi, video pembelajaran, latihan soal, quiz dan tanya

Hasil perancangan media pembelajaran menunjukan bahwa media pembelajaran yang dirancang memiliki kriteria sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validitas, efektivitas dan praktikalitas. Hasil uji validitas

dilakukan oleh 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli bahasa. Hasilnya diperoleh rata rata sebesar **0,85** dengan kategori “Valid”.

Aspek praktikalitas memperoleh nilai **0,84** dengan kategori “Tinggi”. Dan hasil uji Efektivitas dengan aspek tersebut memperoleh nilai **0,90** dengan kategori “Sangat Tinggi”.

Berdasarkan data hasil validasi, praktikalitas dan efektivitas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran akidah akhlak layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

B. Saran

Saran yang dapat penulis berikan terhadap hasil penelitian adalah :

1. Pendidik diharapkan dapat menggunakan Media Pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran akidah akhlak
2. Peserta didik diharapkan semakin aktif dalam pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran ini karena dengan Media Pembelajaran ini peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.
3. Mahasiswa, pendidik / dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian ini dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media pembelajaran ini kepada peserta didik.
4. Bagi pengguna agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi penulis agar media pembelajaran dan penulisan ini lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. Pristiwanti, B. Badariah, S. Hidayat, And R. S. Dewi, "Pengertian Pendidikan," *J. Pendidik. Dan Konseling*, Vol. 4, No. 6, Pp. 1707–1715, 2022.

[2] M. Yusuf, "Pendidikan Holistik Menurut Para Ahli," *Encephale*, Vol. 53, No. 1. Pp. 59–65, 2013. [Online]. Available: Http://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Encep.2012.03.001

[3] F. Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Pros. Konf. Pendidik. Nas.*, Vol. 2, No. 1, Pp. 93–97, 2020, [Online]. Available: Http://Ejurnal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id/Index.Php/Prosiding_Kopen/Article/View/1084/660

[4] F. E. Nugroho, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro Dan Ilmu Komput.*, Vol. 7, No. 2, P. 717, 2016, Doi: 10.24176/Simet.V7i2.786.

[5] Rohani, "Diktat Media Pembelajaran," *Fak. Ilmu Tarb. Dan Kegur. Univ. Islam Negeri Sumatera Utara*, Pp. 1–95, 2019.

[6] R. W. Qalbi And S. Derta, "Perancangan Aplikasi Monitoring Ibadah Harian Siswa Berbasis Android Di Sman 2 Tilatang Kamang," Vol. 4221, Pp. 1–12, 2020.

[7] M. H. Ginanjar And N. Kurniawati, "Pembelajaran Akidah Akhlak Dan Korelasinya Dengan Peningkatan Akhlak Al-Karimah Peserta Didik," *J. Edukasi Islam.*, Vol. 06, No. 12, Pp. 104–105, 2017.

[8] A. Arnaz And Y. Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berupa Aplikasi Android Menggunakan Kodular Pada Materi Relasi Dan …," Vol. 6, No. 2, Pp. 185–193, 2022, Doi: 10.33087/Phi.V6i2.226.

[9] Asrinadia Kurniati, Ali Sadikin, And Beni Irawan, "Berbasis Web Pada Toko Rianata Hijab," *J. Ilm. Mhs. Sist. Inf.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 117–124, 2019.

[10] A. Sopian, "Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan," *Raudhah Proud To Be Prof. J. Tarb. Islam.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 88–97, 2016, Doi: 10.48094/Raudhah.V1i1.10.

[11] A. Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, Vol. 8, No. 2, 2010, Doi: 10.21831/Jpai.V8i2.949.

[12] R. Okra And Y. Novera, “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Ipa Di Smp N 3 Kecamatan Pangkalan,” *J. Educ. J. Educ. Stud.*, Vol. 4, No. 2, P. 121, 2019, Doi: 10.30983/Educative.V4i2.2340.

[13] M. M. D. H. K. T. Hasan, *Media Pembelajaran*, No. Mei. 2021.

[14] M. Ramli, “Media Teknlogi Pembelajaran,” *Iain Antasari Press*, Pp. 1–3, 2012.

[15] A. Kristanto, “Media Pembelajaran”.

[16] M. Miftah, “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” *J. Kwangsan*, Vol. 1, No. 2, P. 95, 2013, Doi: 10.31800/Jurnalkwangsan.V1i2.7

[17] F. Fatimatuzahroh, L. Nurteti, And S. Koswara, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary,” *J. Penelit. Pendidik. Islam*, Vol. 7, No. 1, P. 35, 2019, Doi: 10.36667/Jppi.V7i1.362.

[18] A. Kumala And S. Winardi, “Aplikasi Pencatatan Perbaikan Kendaraan Bermotor,” Vol. 4, No. 2, Pp. 112–120, 2020.

[19] M. Armas, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Software Kodular Materi Sistem Pencernaan Kelas Xi Sma Negeri 3 Gowa*. 2021.

[20] A. K. Ming, “Tampilan Dashboard Lebih Ke Design Ui/Ux .” Scribd.

[21] D. A. Lestari, “Perkenalan Kodular,” *Tutorial Kodular Id*, 2020.

[22] P. Konsep, M. Ajar, And L. Soal, “D S A I N G R A F I S,” 2021.

[23] S. Afrianti And H. A. Musril, “Perancangan Media Pembelajaran Tik Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Di Sma Muhammadiyah Padang Panjang,” *J. Inform. Upgris*, Vol. 6, No. 2, Pp. 2–7, 2021, Doi: 10.26877/Jiu.V6i2.6471.

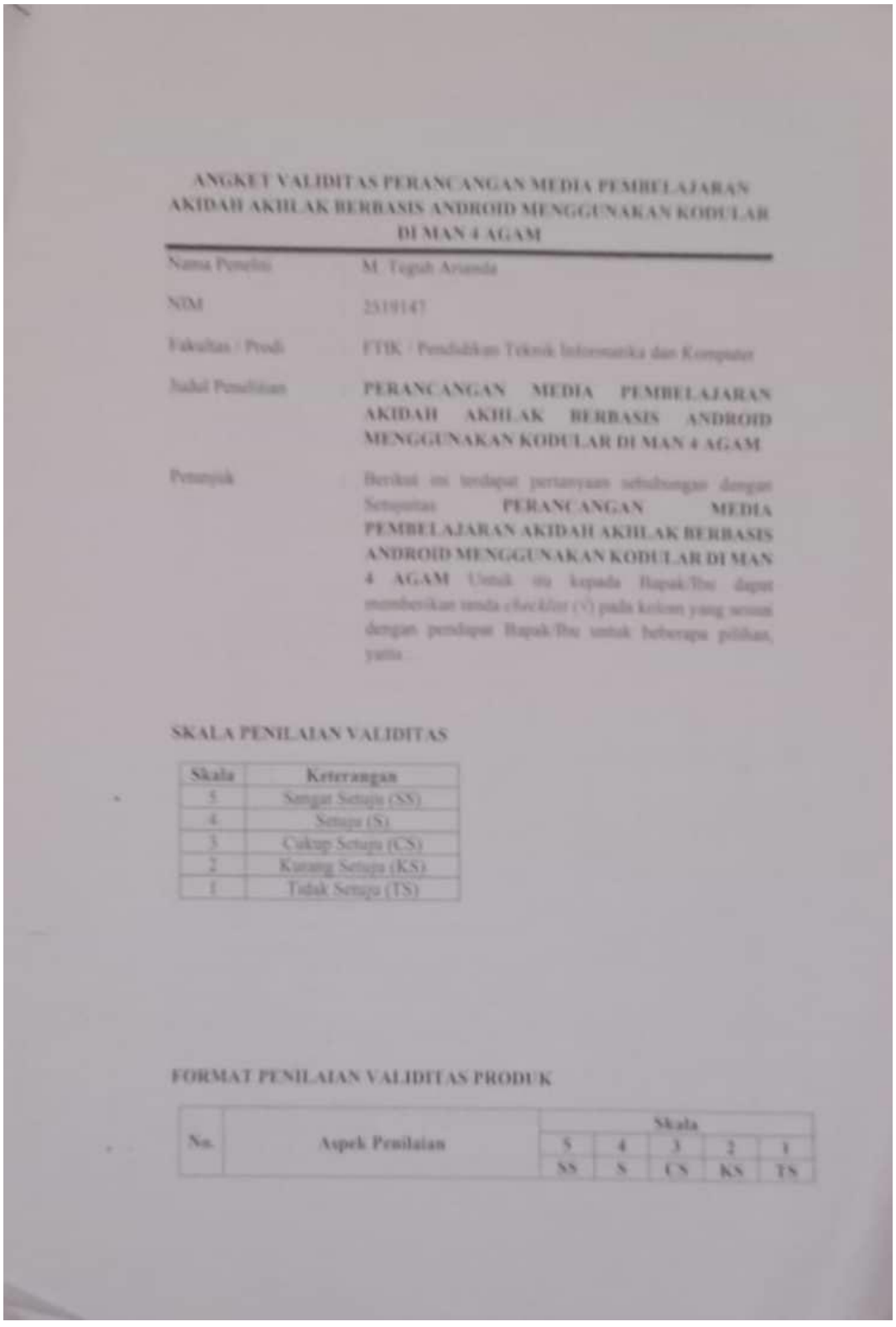
[24] I. D. Kurniati *Et Al.*, *Buku Ajar*. 2015.

[25] L. Maghrifoh, “Pengembangan Modul Matematika Materi Transformasi Berdasarkan Kemampuan Otak Kanan Siswa Kelas Vii Mts Negeri 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016,” Vol. 53, No. 9, Pp. 41–55, 2016.

[26] B. Affandi, Muhammad, *Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Dengan Memasukkan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa*, Pertama. Bandung: Alfabeta, Jl. Gegerkalong Hilir No. 84, 2011.

[27] R. Bangun, A. Bimbingan, And S. Di, "Irje : Jurnal Ilmu Pendidikan," vol. 2, no. 2, pp. 468–478, 2022.

LAMPIRAN 1 ANGKET VALIDITAS



ANGKET VALIDITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama Peneliti	M. Teguh Arianda
NIM	2319147
Fakultas / Prodi	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM**
Petunjuk	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Setujuitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No.	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS

A.	**Desain Media**					
1.	Tampilan media menarik.			✓		
2.	Bentuk media sederhana.		✓			
3.	Ukuran media proporsional.		✓			
4.	Penggunaan komponen pada media tepat.			✓		
5.	Tampilan media disusun rapi.			✓		
6.	Pewarnaan sudah tepat.		✓			
B.	**Pengoperasian Media**					
7.	Petunjuk penggunaan media dijelaskan secara rinci.		✓			
8.	Media dapat digunakan dengan mudah dan praktis.	✓				
9.	Media dapat beroperasi dengan baik.		✓			
10.	Tidak terjadi *trouble* pada media.			✓		
11.	*Error* yang dihasilkan media kecil.		✓			
12.	Memiliki alur penggunaan media yang jelas.			✓		
13.	Pengguna dapat berinteraksi dengan media pembelajaran.		✓			
C.	**Kemanfaatan Media**					
14.	Media dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik.		✓			
15.	Media dapat menghubungkan teori dan praktik.		✓			
16.	Media dapat mengaplikasikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi realistic.			✓		
17.	Media dapat memperjelas materi pembelajaran.		✓			
18.	Media dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.	✓				
19.	Media dapat meningkatkan kemampuan afektif peserta didik.		✓			
20.	Media dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.	✓				
21.	Media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.		✓			
22.	Media dapat mempermudah pelaksanaan pembelajaran praktikum.			✓		
D.	**Kegrafikaan Media**					
23.	Tampilan media menarik.			✓		

24.	Kompsisi warna pada media proporsional.		✓			
25.	Pemilihan jenis huruf pada media tepat.	✓				
26.	Ukuran huruf pada media proporsional.		✓			
27.	Tata letak gambar pada media proporsional.		✓			
28.	Tulisan dapat dibaca dengan baik.	✓				
29.	Ukuran gambar pada media proporsional.		✓			
30.	Spasi antar baris pada media proporsional.		✓			
31.	Template pada media konsisten.		✓			

Saran-saran :

Perkecil ukuran Pdf

..... 2023

Validator

NIP/NIDN.

ANGKET VALIDITAS ASPEK KEBAHASAAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama Peneliti	:	M. Teguh Arianda
NIM	:	2519147
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Validitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No.	Aspek Kebahasaan yang Dinilai	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS

A.	**Kelugasan Kalimat**					
1.	Penggunaan kalimat yang jelas dan mudah dipahami.	✓				
2.	Konsisten dalam penggunaan istilah.		✓			
3.	Semua kata/kalimat pada media teridentifikasi dan dapat terbaca dengan jelas.	✓				
4.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran bersifat komunikatif.	✓				
B.	**Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa dan Penulisan**					
5.	Menggunakan satu bahasa.	✓				
6.	Tata letak (*layout*) sesuai dengan kebutuhan dan kaedah penulisan.	✓				
7.	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.		✓			
8.	Ketepatan penggunaan tanda baca pada media pembelajaran.	✓				

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

Koto Kaciak , 28 Oktober 2023

Validator

Yurisa

NIP/NIDN. 19901113 201903 2013

ANGKET VALIDITAS ASPEK MATERI
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

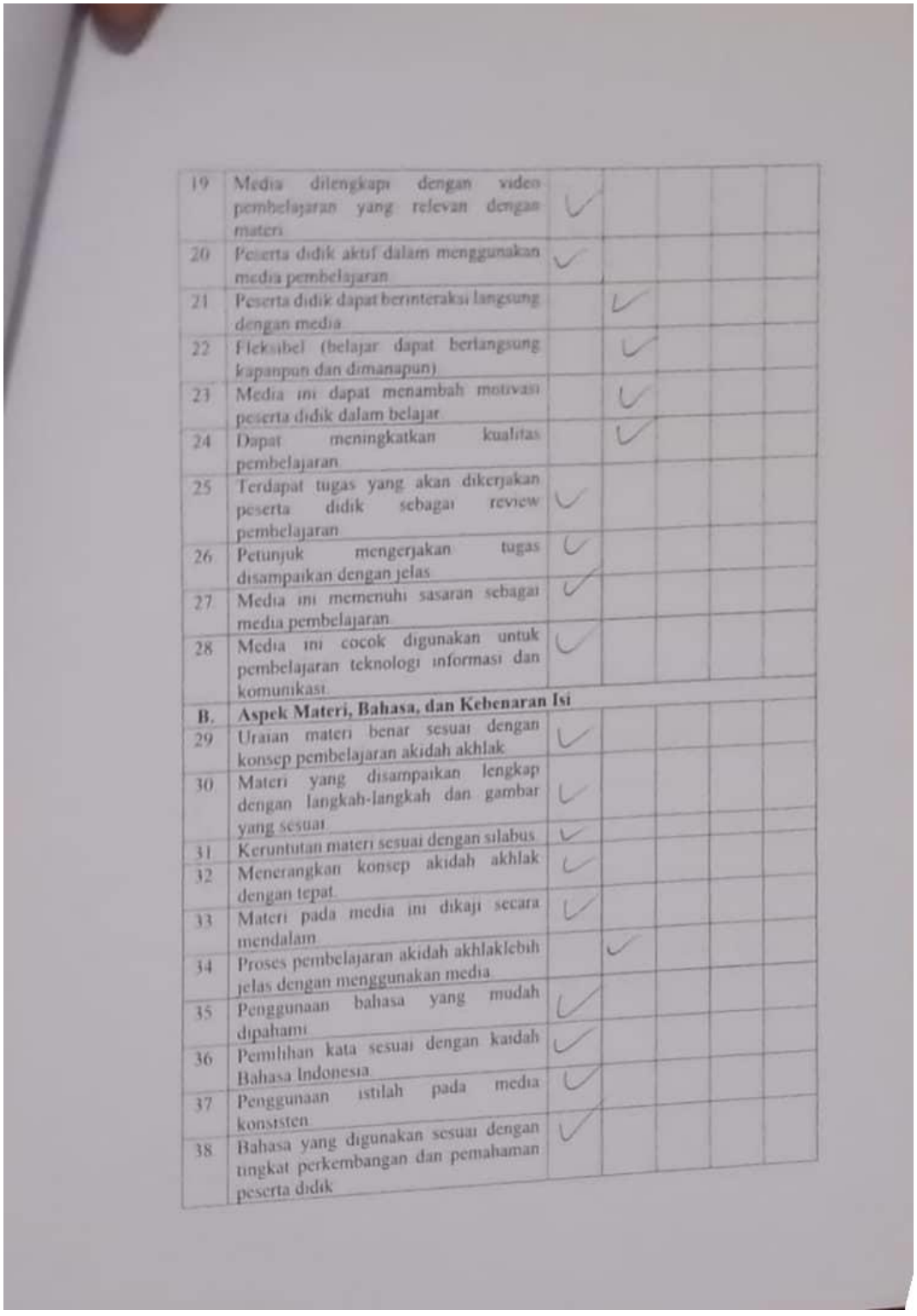
Nama Peneliti	:	M. Teguh Ananda
NIM	:	2519147
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Validitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

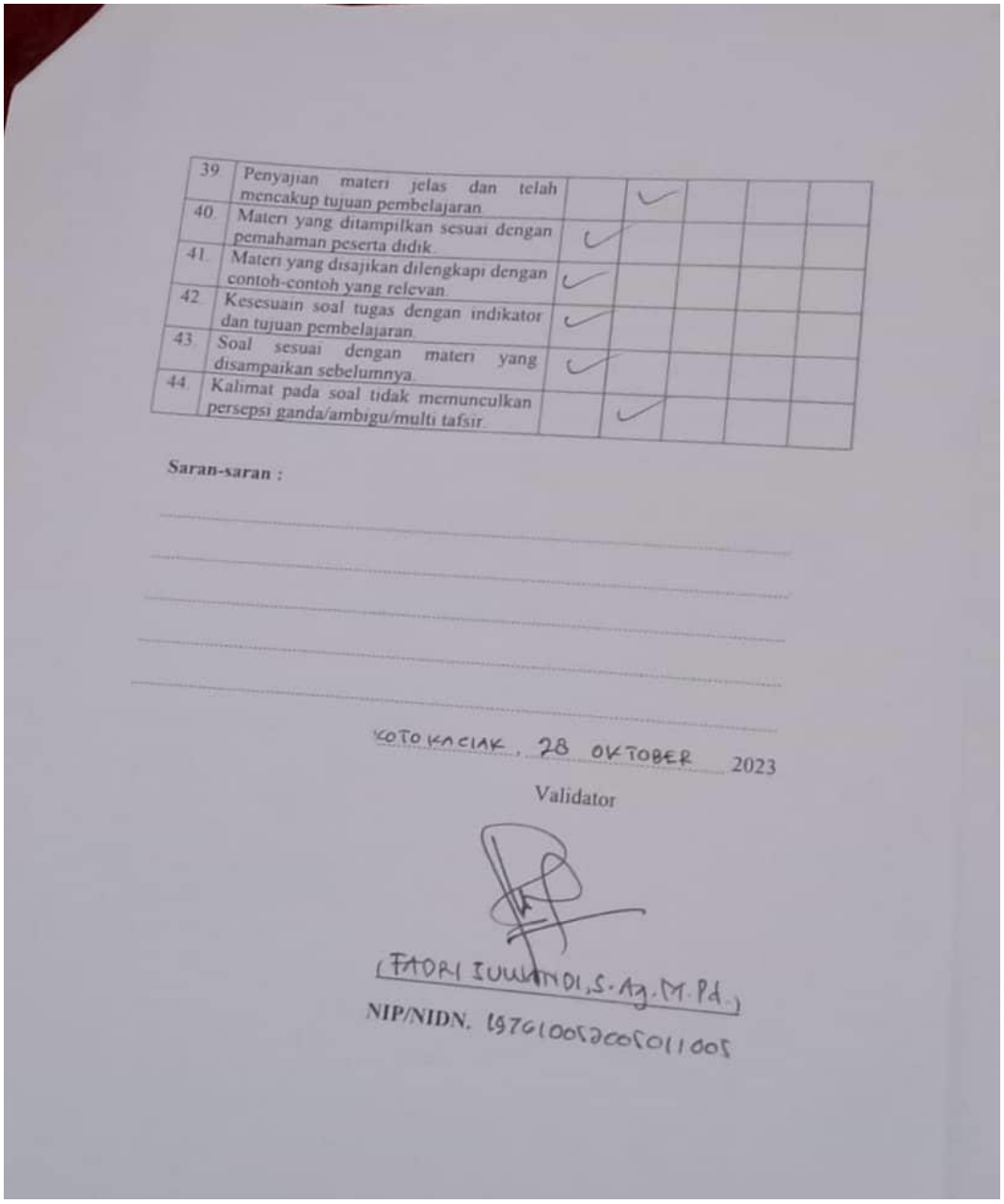
Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No.	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Pembelajaran**					
1.	Pada media sudah mencantumkan tujuan pembelajaran dengan jelas.	✓				
2.	Penulisan tujuan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan KI/KD (Kompetensi Inti/Kompetensi Dasar) mata pelajaran.	✓				
3.	Aktivitas pembelajaran disampaikan dengan jelas.		✓			
4.	Aktivitas pembelajaran yang disediakan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dibuat.		✓			
5.	Aktivitas untuk peserta didik dapat diikuti dengan mudah.	✓				
6.	Aktivitas untuk peserta didik disusun sesuai dengan alur materi pembelajaran yang dibuat.		✓			
7.	Cakupan materi yang diberikan.		✓			
8.	Keluasan materi yang disajikan.			✓		
9.	Materi yang disampaikan sudah lengkap.	✓				
10.	Materi sesuai dengan silabus yang ditetapkan.	✓				
11.	Materi yang disajikan sesuai dengan KI/KD.	✓				
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.	✓				
13.	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam belajar.		✓			
14.	Media dapat digunakan sebagai sumber belajar.	✓				
15.	Media pembelajaran dapat menumbuhkan pembelajaran yang menarik.	✓				
16.	Materi pada media mudah dipahami peserta didik.		✓			
17.	Gambar yang dicantumkan pada materi terlihat jelas.	✓				
18.	Gambar dan teks mendukung dengan materi yang disampaikan.		✓			



19	Media dilengkapi dengan video pembelajaran yang relevan dengan materi	✓				
20	Peserta didik aktif dalam menggunakan media pembelajaran	✓				
21	Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media		✓			
22	Fleksibel (belajar dapat bertangsung kapanpun dan dimanapun)		✓			
23	Media ini dapat menambah motivasi peserta didik dalam belajar		✓			
24	Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran		✓			
25	Terdapat tugas yang akan dikerjakan peserta didik sebagai review pembelajaran	✓				
26	Petunjuk mengerjakan tugas disampaikan dengan jelas	✓				
27	Media ini memenuhi sasaran sebagai media pembelajaran	✓				
28	Media ini cocok digunakan untuk pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi	✓				
B.	**Aspek Materi, Bahasa, dan Kebenaran Isi**					
29	Uraian materi benar sesuai dengan konsep pembelajaran akidah akhlak	✓				
30	Materi yang disampaikan lengkap dengan langkah-langkah dan gambar yang sesuai	✓				
31	Keruntutan materi sesuai dengan silabus	✓				
32	Menerangkan konsep akidah akhlak dengan tepat	✓				
33	Materi pada media ini dikaji secara mendalam	✓				
34	Proses pembelajaran akidah akhlaklebih jelas dengan menggunakan media		✓			
35	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	✓				
36	Pemilihan kata sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓				
37	Penggunaan istilah pada media konsisten	✓				
38	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman peserta didik	✓				



39.	Penyajian materi jelas dan telah mencakup tujuan pembelajaran		✓			
40.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan pemahaman peserta didik	✓				
41.	Materi yang disajikan dilengkapi dengan contoh-contoh yang relevan	✓				
42.	Kesesuain soal tugas dengan indikator dan tujuan pembelajaran	✓				
43.	Soal sesuai dengan materi yang disampaikan sebelumnya	✓				
44.	Kalimat pada soal tidak memunculkan persepsi ganda/ambigu/multi tafsir		✓			

Saran-saran :

KOTO KACIAK, 28 OKTOBER 2023

Validator

(FADRI IUUMADI, S.Ag. M.Pd.)

NIP/NIDN. 197610052005011005

HASIL UJI VALIDITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Tabel Nilai Rata-rata Uji Validitas Perancangan Media

Item	Validator		Nilai/V
	Bapak Riri Okra, M.Kom		
	Skor/r	S	
item 1	3	2	0.5
item 2	4	3	0.75
item 3	4	3	0.75
item 4	3	2	0.5
item 5	3	2	0.5
item 6	4	3	0.75
item 7	4	3	0.75
item 8	5	4	1
item 9	4	3	0.75
item 10	3	2	0.5
item 11	4	3	0.75
item 12	3	2	0.5
item 13	4	3	0.75
item 14	4	3	0.75
item 15	4	3	0.75
item 16	3	2	0.5
item 17	4	3	0.75
item 18	5	4	1
item 19	4	3	0.75
item 20	5	4	1
item 21	4	3	0.75
item 22	3	2	0.5
item 23	3	2	0.5
item 24	4	3	0.75
item 25	5	4	1
item 26	4	3	0.75
item 27	4	3	0.75
item 28	5	4	1

item 29	4	3	0.75
item 30	4	3	0.75
item 31	4	3	0.75
Jumlah			**22.5**
Rata-rata			**0.725806452**

Dengan menggunakan rumus Aiken's (V) yaitu:

$$V = \sum \frac{S}{[n\,(C-1)]}$$

Dimana:

$s = r - lo$

r : Skor yang diberikan validator

lo : nilai 1

Sehingga diperoleh Rata-rata Aiken's (V) = 0,725

Dari nilai validator diatas, diperoleh nilai rata-rata uji validitas produk 0,725 dengan menggunakan rumus Aiken's uji validitas perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam memiliki kriteria tinggi yang artinya produk dikatakan sudah valid.

HASIL UJI VALIDITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Tabel Nilai Rata-rata Uji Validitas Kebahasaan Media

Item	Validator		Nilai/V
	Ibu Yurisa		
	Skor/r	S	
item 1	5	4	1
item 2	4	3	0.75
item 3	5	4	1
item 4	5	4	1
item 5	5	4	1
item 6	5	4	1
item 7	4	3	0.75
item 8	5	4	1
Jumlah			**7.5**
Rata-rata			**0.9375**

Dengan menggunakan rumus Aiken's (V) yaitu:

$$V = \sum \frac{S}{[n\,(C-1)]}$$

Dimana:

$s = r - lo$

r : Skor yang diberikan validator

lo : nilai 1

Sehingga diperoleh Rata-rata Aiken's (V) = 0,938

Dari nilai validator diatas, diperoleh nilai rata-rata uji validitas produk 0,938 dengan menggunakan rumus Aiken's uji validitas perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam memiliki kriteria tinggi yang artinya produk dikatakan sudah valid.

HASIL UJI VALIDITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Tabel Nilai Rata-rata Uji Validitas Aspek Materi Pembelajaran

Item	Validator		Nilai/V
	Bapak Fadri Suwandri, S.Ag, M.Pd		
	Skor/r	S	
item 1	5	4	1
item 2	5	4	1
item 3	4	3	0.75
item 4	4	3	0.75
item 5	5	4	1
item 6	4	3	0.75
item 7	4	3	0.75
item 8	3	2	0.5
item 9	5	4	1
item 10	5	4	1
item 11	5	4	1
item 12	5	4	1
item 13	4	3	0.75
item 14	5	4	1
item 15	5	4	1
item 16	4	3	0.75
item 17	5	4	1
item 18	4	3	0.75
item 19	5	4	1
item 20	5	4	1
item 21	4	3	0.75
item 22	4	3	0.75
item 23	4	3	0.75
item 24	4	3	0.75
item 25	5	4	1
item 26	5	4	1
item 27	5	4	1
item 28	5	4	1
item 29	5	4	1
item 30	5	4	1

item 31	5	4	1
item 32	5	4	1
item 33	5	4	1
item 34	4	3	0.75
item 35	5	4	1
item 36	5	4	1
item 37	5	4	1
item 38	5	4	1
item 39	4	3	0.75
item 40	5	4	1
item 41	5	4	1
item 42	5	4	1
item 43	5	4	1
item 44	4	3	0.75
Jumlah			**40**
Rata-rata			**0.90909091**

Dengan menggunakan rumus Aiken's (V) yaitu:

$$V = \sum \frac{S}{[n\,(C-1)]}$$

Dimana:

$s = r - lo$

r : Skor yang diberikan validator

lo : nilai 1

Sehingga diperoleh Rata-rata Aiken's (V) = 0,91

Dari nilai validator diatas, diperoleh nilai rata-rata uji validitas produk 0,91 dengan menggunakan rumus Aiken’s uji validitas perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam memiliki kriteria tinggi yang artinya produk dikatakan sudah valid

LAMPIRAN 2 ANGKET PRAKTIKALITAS

ANGKET PRAKTIKALITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama Peneliti	:	M. Teguh Arianda
NIM	:	2519147
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Praktikalitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN PRAKTIKALITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

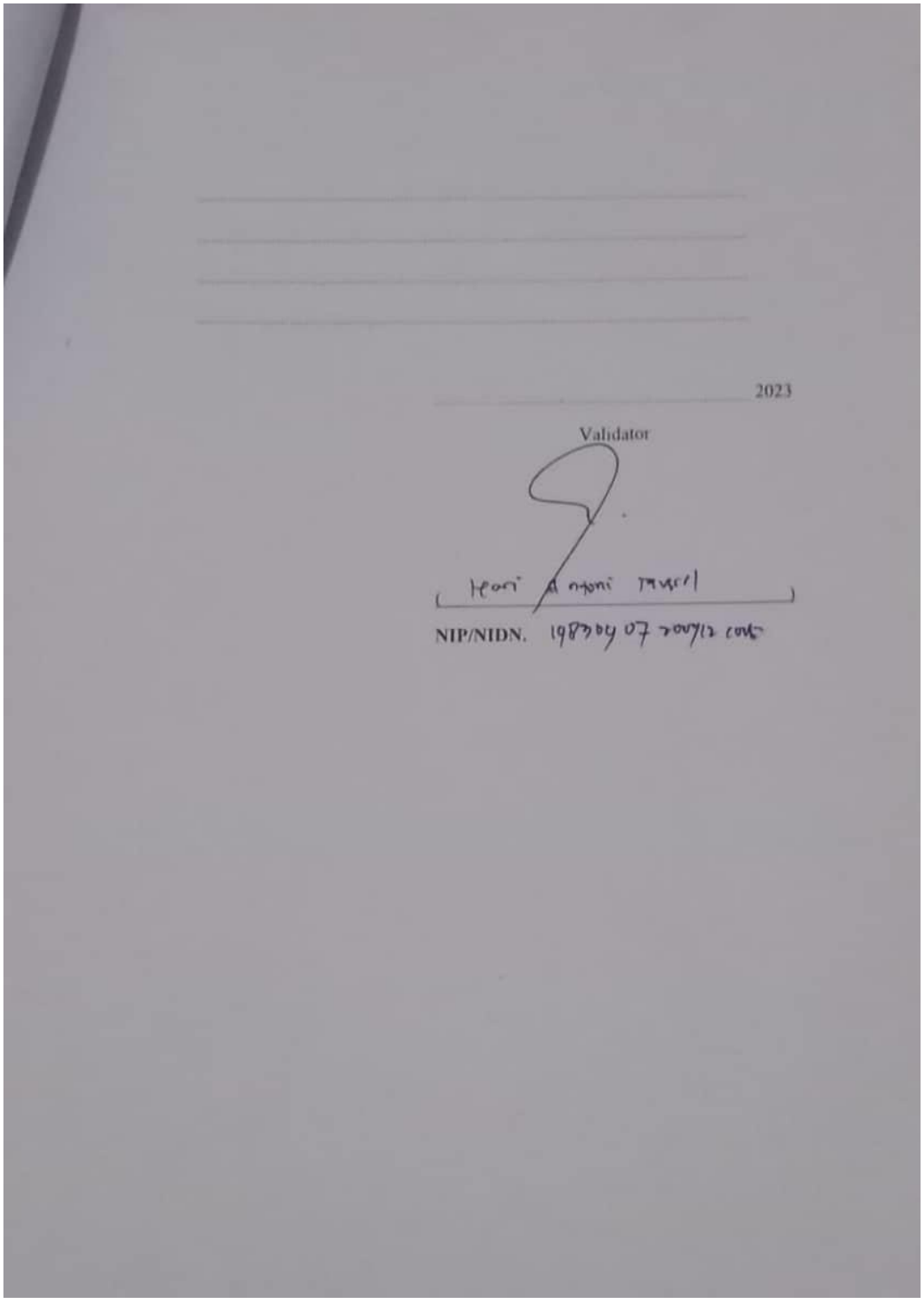
FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS PRODUK

No.	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Pengoperasian Media**					
1.	Media mudah untuk diakses.		✓			
2.	Pengguna dapat memakai media secara mandiri tanpa bimbingan orang lain.		✓			
3.	Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun.		✓			
4.	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media.		✓			
5.	Media dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Desain Media**					
6.	Media memiliki tampilan yang menarik.		✓			
7.	Tampilan seluruh media *user friendly*.	✓				
C.	**Kemanfaatan Media**					
8.	Media ini berguna untuk meringankan kualitas pembelajaran.		✓			
9.	Media dilengkapi tugas.		✓			
D.	**Kegrafikaan Media**					
10.	Tombol pada media ini dapat berfungsi semuanya.	✓				
11.	*Icon* pada media ini memudahkan berbagai fungsi pintasan yang dapat dilakukan pengguna.		✓			
12.	Media dilengkapi gambar, teks, dan video.		✓			
13.	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada media sesuai dan dapat dibaca.		✓			

Saran-saran :

(1) tulisan profil peneliti pada icon lain?

(2) tulisan pada aplikasi pada icon perempuan



2023

Validator

(Heri Antoni Nuryl)

NIP/NIDN. 198304 07 200712 1006

ANGKET PRAKTIKALITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama Peneliti	:	M. Teguh Arianda
NIM	:	2519147
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Praktikalitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN PRAKTIKALITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

ANGKET PRAKTIKALITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama Peneliti	:	M. Teguh Arianda
NIM	:	2519147
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Praktikalitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN PRAKTIKALITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS PRODUK

No.	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Pengoperasian Media**					
1.	Media mudah untuk diakses.	✓				
2.	Pengguna dapat memakai media secara mandiri tanpa bimbingan orang lain.	✓				
3.	Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun.		✓			
4.	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media.		✓			
5.	Media dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Desain Media**					
6.	Media memiliki tampilan yang menarik.	✓				
7.	Tampilan seluruh media *user friendly*.	✓				
C.	**Kemanfaatan Media**					
8.	Media ini berguna untuk meringankan kualitas pembelajaran.	✓				
9.	Media dilengkapi tugas.	✓				
D.	**Kegrafikaan Media**					
10.	Tombol pada media ini dapat berfungsi semuanya.		✓			
11.	*Icon* pada media ini memudahkan berbagai fungsi pintasan yang dapat dilakukan pengguna.			✓		
12.	Media dilengkapi gambar, teks, dan video.	✓				
13.	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada media sesuai dan dapat dibaca.		✓			

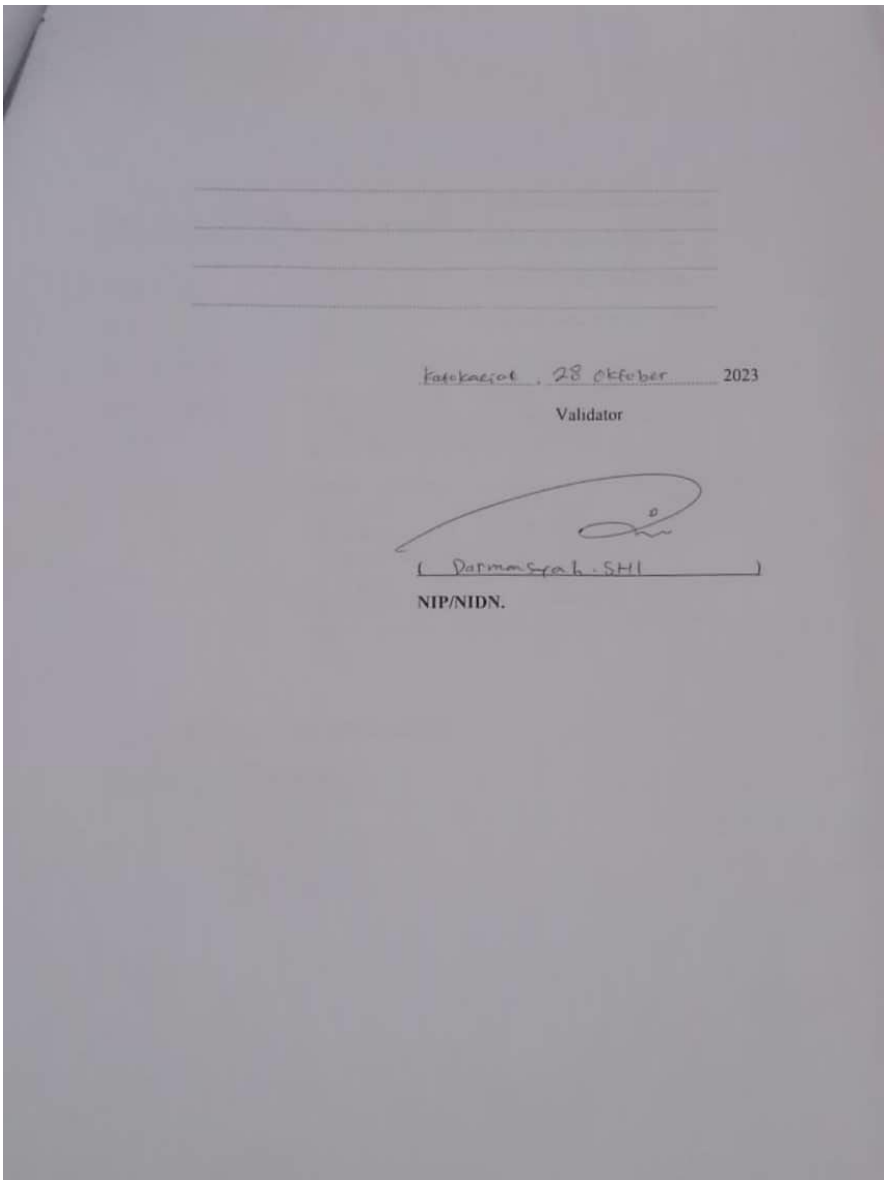
Saran-saran :

.....

.....

.....

.....



Fatokaeiat , 28 Oktober 2023

Validator

(Darmansyah, SHI)

NIP/NIDN.

HASIL UJI PRAKTIKALTAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Tabel Analisis Uji Praktikalitas

Item	Nama Penguji	
	Hari Antoni Musril, M.kom	Darmansyah, S.HI
item 1	4	5
item 2	4	5
item 3	4	4
item 4	4	4
item 5	4	4
item 6	4	5
item 7	5	5
item 8	4	5
item 9	4	5
item 10	5	4
item 11	4	3
item 12	4	5
item 13	4	4
Jumlah	**54**	**58**
Skor Maksimal	**100**	**100**
Rata-Rata	**4.153846154**	**4.461538462**
P	**0,83**	**0,892**
Pe	**0,169**	**0,108**
K	**0,795**	**0,879**

Ket :

Moment Kappa (K) = $K = \frac{P-Pe}{1-Pe}$

Rata-rata nilai kappa = $\frac{0,795+0,879}{2}$ = 0,837

Uji praktikalitas yang dilakukan oleh dua penguji praktikalitas diperoleh nilai rata-rata praktikalitas adalah 0,837 dengan menggunakan rumus moment kappa, dengan demikian perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam yang penulis rancang sudah sangat praktis dan dapat digunakan oleh pihak sekolah

HASIL UJI PRAKTIKALTAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama peneliti : M.Teguh Arianda

NIM : 2519147

Fakultas/ Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

Nama Responden : **Hari Antoni Musril, M.kom**

Item	Hari Antoni Musril, M.kom	Skor
item 1	4	80
item 2	4	80
item 3	4	80
item 4	4	80
item 5	4	80
item 6	4	80
item 7	5	100
item 8	4	80
item 9	4	80
item 10	5	100
item 11	4	80
item 12	4	80
item 13	4	80
Jumlah	54	1080
Jumlah Skor Maksimal	65	1300
Rata-Rata	4.153846154	83.07692308

Ket :

P : $\frac{Jumlah\ Nilai\ Validator}{Nilai\ maksimal} = \frac{1080}{1300}$ = 0,83

Pe : $\frac{Nilai\ Maksimal - Jumlah\ Nilai\ Validator}{Nilai\ Maksimal} = \frac{1300-1080}{1300}$ = 0,169

$K = \frac{P-Pe}{1-Pe} = \frac{0,83-0,169}{1-0,169} = \frac{0,661}{0,831} = 0,795$

Dari hasil nilai yang diberikan oleh validator pertama yang dihitung menggunkan rumus *Moment Kappa (K)* didapat nilai 0,795 dengan kriteria sangat tinggi. Dengan demikian nilai praktikalitas dari Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam.

HASIL UJI PRAKTIKALTAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama peneliti : M.Teguh Arianda

NIM : 2519147

Fakultas/ Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

Nama Responden : **Darmansyah, S.HI**

Item	Darmansyah, S.HI	Skor
item 1	5	100
item 2	5	100
item 3	4	80
item 4	4	80
item 5	4	80
item 6	5	100
item 7	5	100
item 8	5	100
item 9	5	100
item 10	4	80
item 11	3	60
item 12	5	100
item 13	4	80
Jumlah	58	1160
Jumlah SKor Maksimal	65	1300
Rata-Rata	4.461538462	89.23076923

Ket :

P : $\frac{Jumlah\ Nilai\ Validator}{Nilai\ maksimal} = \frac{1160}{1300}$ = 0,892

Pe : $\frac{Nilai\ Maksimal - Jumlah\ Nilai\ Validator}{Nilai\ Maksimal} = \frac{1300-1160}{1300}$ = 0,108

$K = \frac{P-Pe}{1-Pe} = \frac{0,892-0,108}{1-0,108} = \frac{0,784}{0,892} = 0,879$

Dari hasil nilai yang diberikan oleh validator pertama yang dihitung menggunkan rumus *Moment Kappa (K)* didapat nilai 0,879 dengan kriteria sangat tinggi. Dengan demikian nilai praktikalitas dari Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam dinyatakan sangat tinggi.

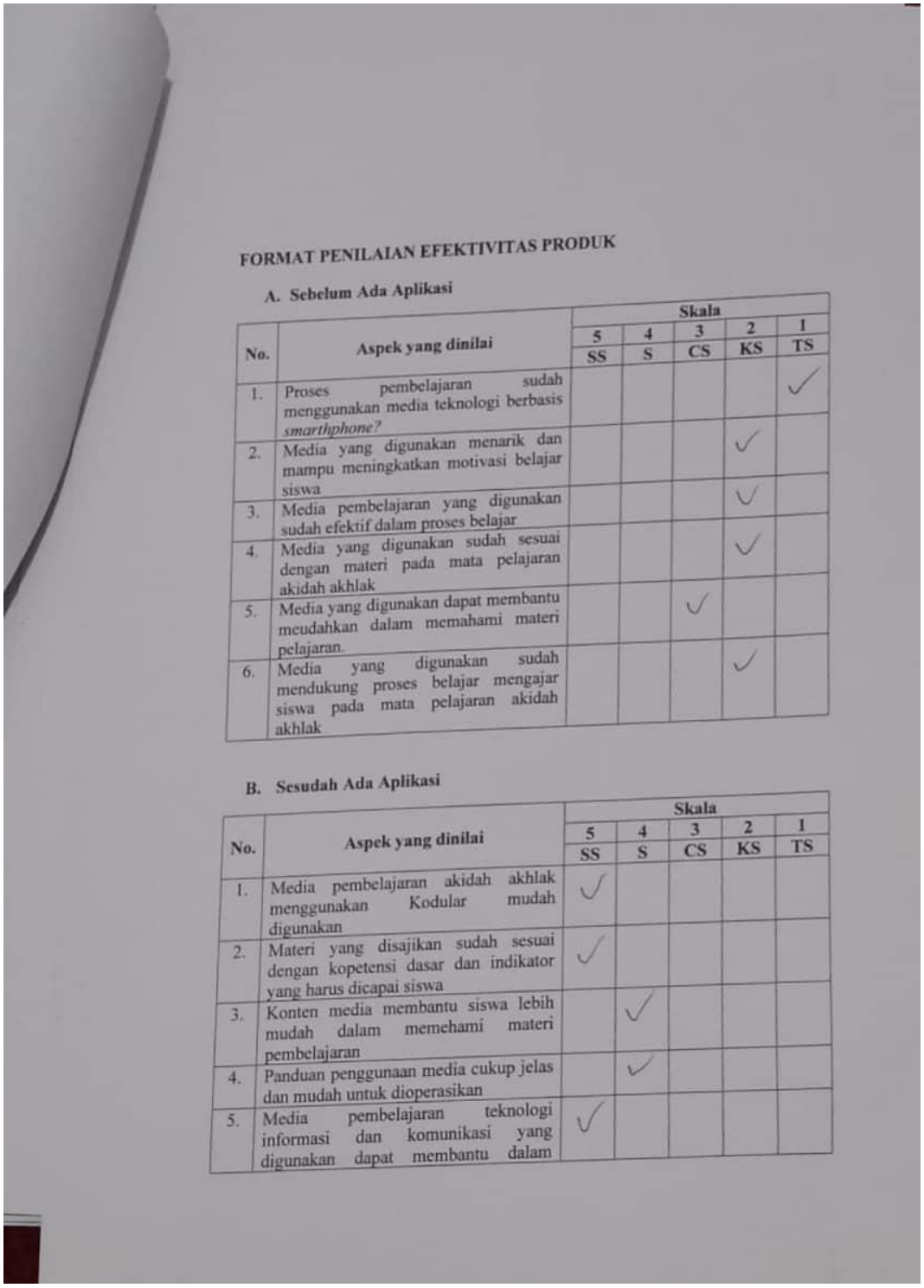
LAMPIRAN 3 EFEKTIVITAS

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama Peneliti	:	M. Teguh Arianda
NIM	:	2519147
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM.**Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)



FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang dinilai	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Proses pembelajaran sudah menggunakan media teknologi berbasis *smarthphone?*					✓
2.	Media yang digunakan menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar				✓	
4.	Media yang digunakan sudah sesuai dengan materi pada mata pelajaran akidah akhlak				✓	
5.	Media yang digunakan dapat membantu meudahkan dalam memahami materi pelajaran.			✓		
6.	Media yang digunakan sudah mendukung proses belajar mengajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Aspek yang dinilai	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Media pembelajaran akidah akhlak menggunakan Kodular mudah digunakan	✓				
2.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kopetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa	✓				
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memehami materi pembelajaran		✓			
4.	Panduan penggunaan media cukup jelas dan mudah untuk dioperasikan		✓			
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam	✓				

	proses pembelajaran.					
6.	Media dapat membantu kemampuan belajar siswa dalam proses belajar	✓				

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Kota Baru, Maret 10 2023

Responden

(Agung Darma)

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama Peneliti	:	M. Teguh Arianda
NIM	:	2519147
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM.**Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang dinilai	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Proses pembelajaran sudah menggunakan media teknologi berbasis *smarthphone?*					✓
2.	Media yang digunakan menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar				✓	
4.	Media yang digunakan sudah sesuai dengan materi pada mata pelajaran akidah akhlak				✓	
5.	Media yang digunakan dapat membantu meudahkan dalam memahami materi pelajaran.					✓
6.	Media yang digunakan sudah mendukung proses belajar mengajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Aspek yang dinilai	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Media pembelajaran akidah akhlak menggunakan Kodular mudah digunakan	✓				
2.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kopetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa			✓		
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memehami materi pembelajaran	✓				
4.	Panduan penggunaan media cukup jelas dan mudah untuk dioperasikan	✓				
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam	✓				

	proses pembelajaran.					
6.	Media dapat membantu kemampuan belajar siswa dalam proses belajar	✓				

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Maninjau, 28 - 10 - Salsa - 2023

Responden

(Syahratul aini)

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama Peneliti	:	M. Teguh Arianda
NIM	:	2519147
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM.**Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

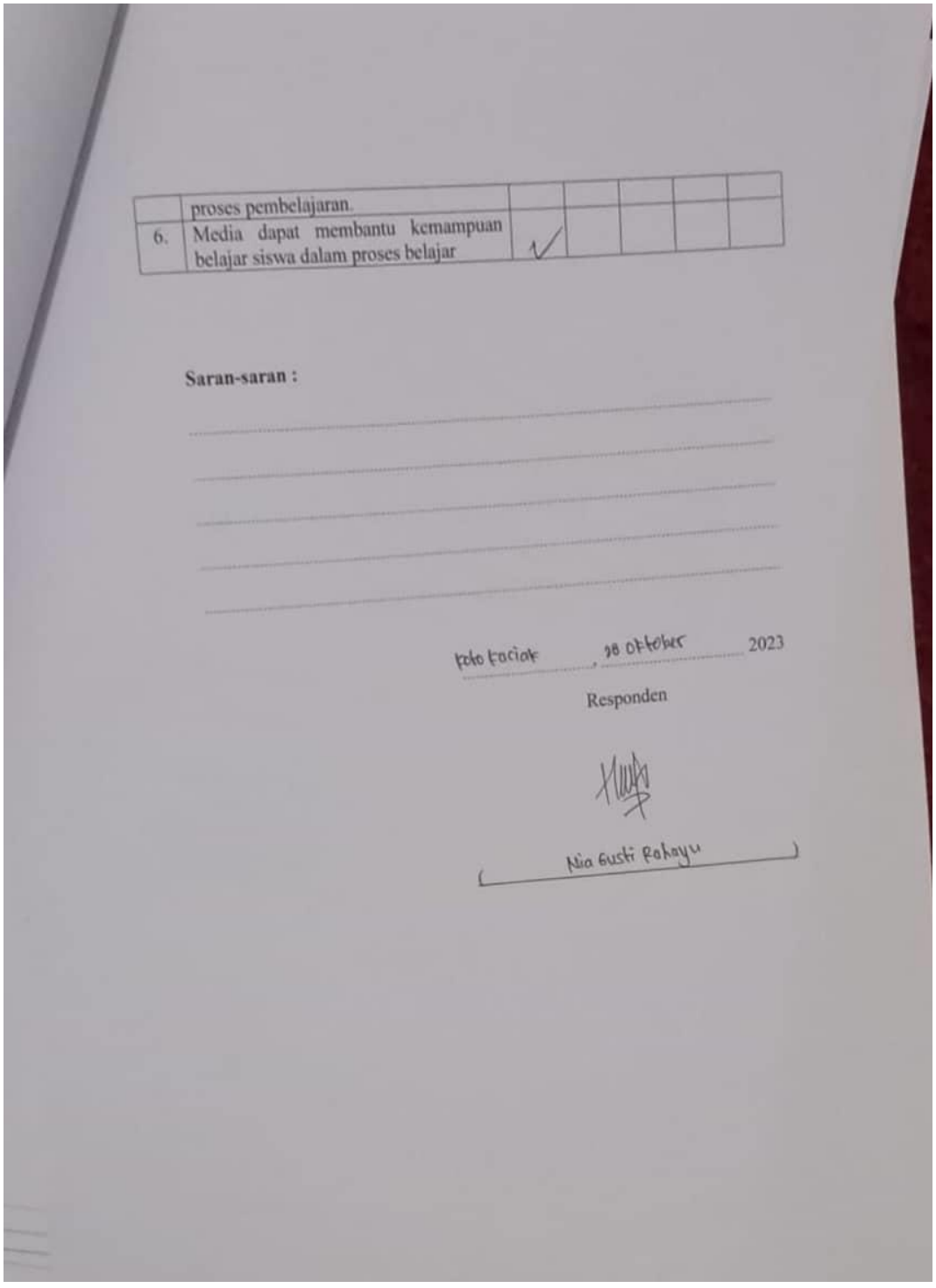
FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang dinilai	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Proses pembelajaran sudah menggunakan media teknologi berbasis *smarthphone?*			✓		
2.	Media yang digunakan menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar					✓
4.	Media yang digunakan sudah sesuai dengan materi pada mata pelajaran akidah akhlak					✓
5.	Media yang digunakan dapat membantu meudahkan dalam memahami materi pelajaran.				✓	
6.	Media yang digunakan sudah mendukung proses belajar mengajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Aspek yang dinilai	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Media pembelajaran akidah akhlak menggunakan Kodular mudah digunakan		✓			
2.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kopetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa	✓				
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memehami materi pembelajaran		✓			
4.	Panduan penggunaan media cukup jelas dan mudah untuk dioperasikan		✓			
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam	✓				



	proses pembelajaran.					
6.	Media dapat membantu kemampuan belajar siswa dalam proses belajar	✓				

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Foto Facial, 28 Oktober 2023

Responden

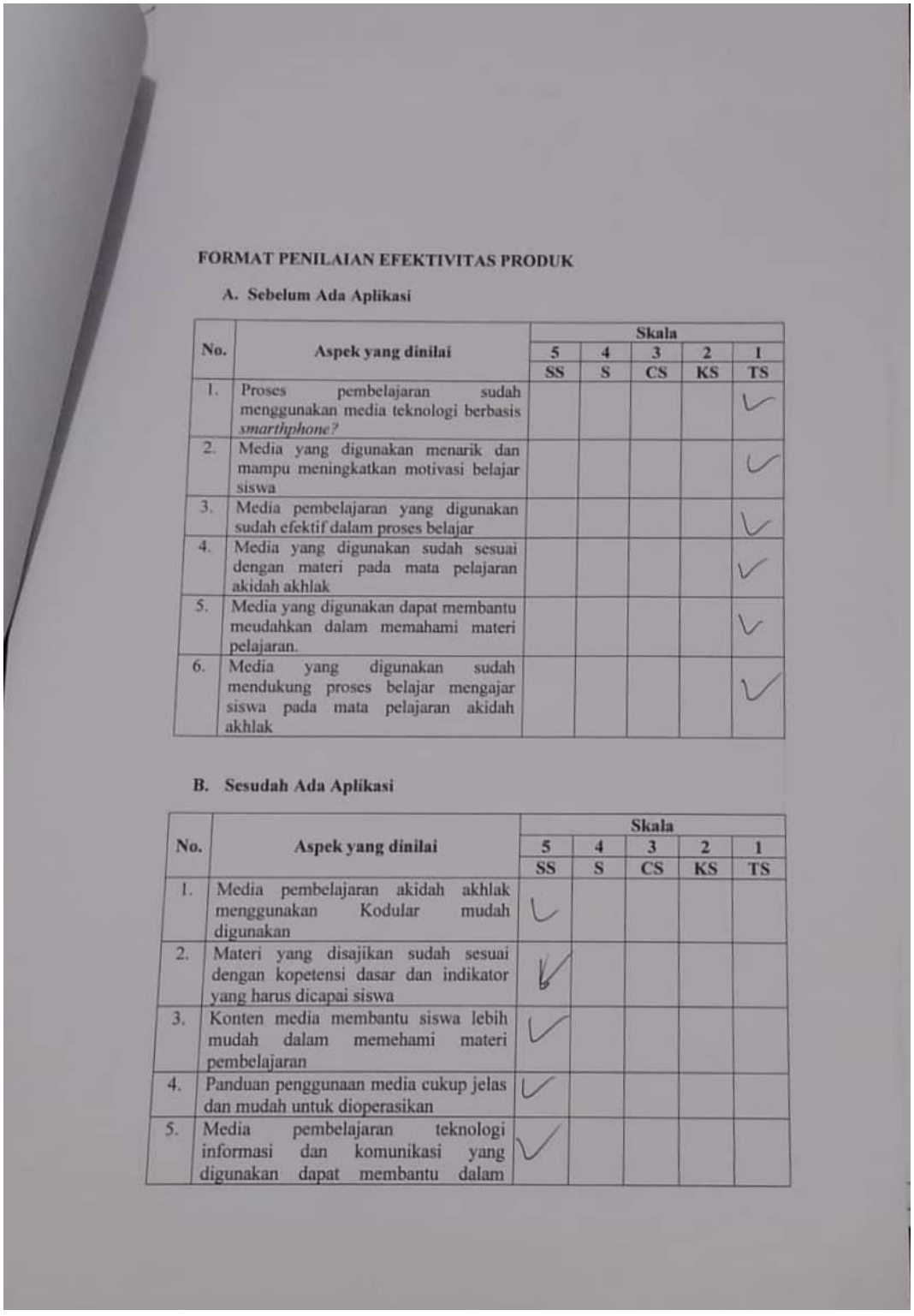
(Nia Gusti Rahayu)

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama Peneliti	:	M. Teguh Arianda
NIM	:	2519147
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM.**Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)



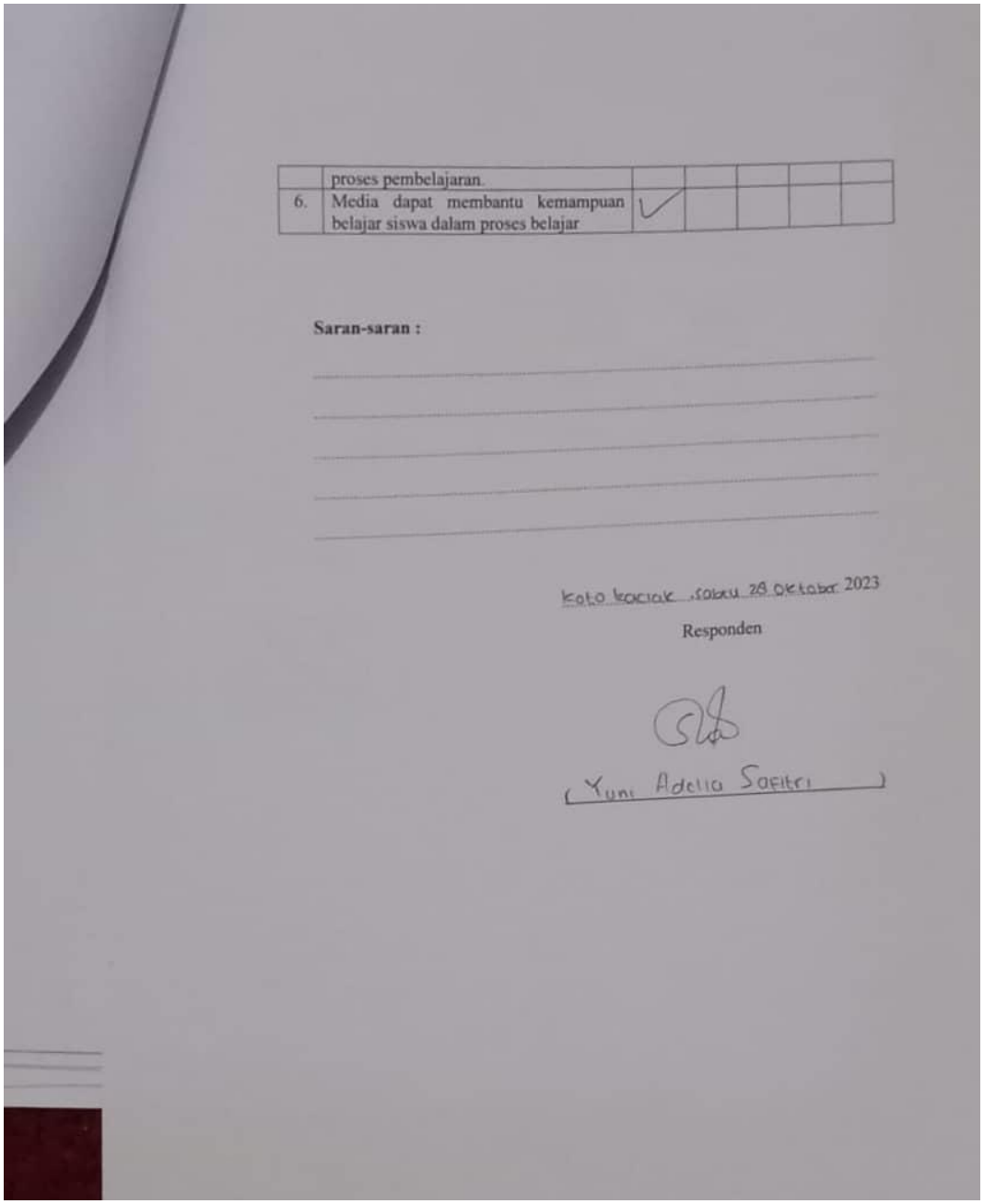
FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang dinilai	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Proses pembelajaran sudah menggunakan media teknologi berbasis *smarthphone?*					✓
2.	Media yang digunakan menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar					✓
4.	Media yang digunakan sudah sesuai dengan materi pada mata pelajaran akidah akhlak					✓
5.	Media yang digunakan dapat membantu meudahkan dalam memahami materi pelajaran.					✓
6.	Media yang digunakan sudah mendukung proses belajar mengajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak					✓

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Aspek yang dinilai	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Media pembelajaran akidah akhlak menggunakan Kodular mudah digunakan	✓				
2.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kopetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa	✓				
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memehami materi pembelajaran	✓				
4.	Panduan penggunaan media cukup jelas dan mudah untuk dioperasikan	✓				
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam	✓				



	proses pembelajaran.					
6.	Media dapat membantu kemampuan belajar siswa dalam proses belajar	✓				

Saran-saran :

Koto kaciak, Sabtu 28 Oktober 2023

Responden

(Yuni Adelia Safitri)

INTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK

BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama peneliti : M.Teguh Arianda

NIM : 2519147

Fakultas/ Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

Nama Responden : **Ilmi Nurul Febria**

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Aplikasi Herregistrasi Siswa Baru dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:

   1 = Sangat Tidak Setuju;

   2 = Tidak Setuju;

   3 = Cukup Setuju;

   4 = Setuju;

   5 = Sangat Setuju.

2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

Analisis Angket Sebelum Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1		√				40
item 2		√				40
item 3		√				40
item 4	√					20
item 5	√					20
item 6		√				40
Jumlah						200
Rata-rata						33.33

Analisis Angket Setelah Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1				√		80
item 2					√	100
item 3					√	100
item 4				√		80
item 5					√	100
item 6				√		80
Jumlah						540
Rata-rata						90

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{90 - 33{,}33}{100 - 33{,}33}$$

$$G = 0{,}85$$

Dari perhitungan analisis angket efektifitas diperoleh nilai $G = 0{,}85$. Sesuai dengan indikator penilaian efektivitas Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

maka nilai G-score mempunyai kriteria "High-g" dimana $G > 0{,}7$ yang artinya memiliki efektifitas yang tinggi.

INTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK

BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama peneliti : M.Teguh Arianda

NIM : 2519147

Fakultas/ Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

Nama Responden : **Agus Putra Doni**

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Aplikasi Herregistrasi Siswa Baru dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:

   1 = Sangat Tidak Setuju;

   2 = Tidak Setuju;

   3 = Cukup Setuju;

   4 = Setuju;

   5 = Sangat Setuju.

2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

Analisis Angket Sebelum Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1	√					20
item 2		√				40
item 3	√					20
item 4	√					20
item 5		√				40
item 6		√				40
Jumlah						180
Rata-rata						30

Analisis Angket Setelah Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1					√	100
item 2					√	100
item 3					√	100
item 4					√	100
item 5				√		80
item 6				√		80
Jumlah						560
Rata-rata						93.333

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{93{,}33 - 30}{100 - 30}$$

$$G = 0{,}905$$

Dari perhitungan analisis angket efektifitas diperoleh nilai $G = 0{,}905$. Sesuai dengan indikator penilaian efektivitas Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

maka nilai G-score mempunyai kriteria "High-g" dimana $G > 0{,}7$ yang artinya memiliki efektifitas yang tinggi.

INTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK

BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama peneliti : M.Teguh Arianda

NIM : 2519147

Fakultas/ Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

Nama Responden : **Almaratu Riza Khaira**

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Aplikasi Herregistrasi Siswa Baru dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:

   1 = Sangat Tidak Setuju;

   2 = Tidak Setuju;

   3 = Cukup Setuju;

   4 = Setuju;

   5 = Sangat Setuju.

2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

Analisis Angket Sebelum Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1	√					20
item 2	√					20
item 3	√					20
item 4		√				40
item 5		√				40
item 6	√					20
Jumlah						160
Rata-rata						26.66

Analisis Angket Setelah Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1					√	100
item 2			√			60
item 3					√	100
item 4				√		80
item 5					√	100
item 6				√		80
Jumlah						520
Rata-rata						86.66

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{86{,}67 - 26{,}67}{100 - 26{,}67}$$

$$G = 0{,}818$$

Dari perhitungan analisis angket efektifitas diperoleh nilai $G = 0{,}818$. Sesuai dengan indikator penilaian efektivitas Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

maka nilai G-score mempunyai kriteria "High-g" dimana $G > 0{,}7$ yang artinya memiliki efektifitas yang tinggi.

INTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK

BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama peneliti : M.Teguh Arianda

NIM : 2519147

Fakultas/ Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

Nama Responden : **Iqlimah Ummayah N**

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Aplikasi Herregistrasi Siswa Baru dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:

   1 = Sangat Tidak Setuju;

   2 = Tidak Setuju;

   3 = Cukup Setuju;

   4 = Setuju;

   5 = Sangat Setuju.

2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

Analisis Angket Sebelum Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1	√					20
item 2		√				40
item 3		√				40
item 4		√				40
item 5		√				40
item 6		√				40
Jumlah						220
Rata-rata						36.6667

Analisis Angket Setelah Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1					√	100
item 2					√	100
item 3					√	100
item 4					√	100
item 5				√		80
item 6					√	100
Jumlah						580
Rata-rata						96.6667

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{96{,}67 - 36{,}67}{100 - 36{,}67}$$

$$G = 0{,}947$$

Dari perhitungan analisis angket efektifitas aplikasi herregistrasi siswa baru diperoleh nilai $G = 0{,}947$. Sesuai dengan indikator penilaian efektivitas maka nilai G-score mempunyai kriteria “High-g” dimana $G > 0{,}7$ yang artinya memiliki efektifitas yang tinggi.

INTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK

BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama peneliti : M.Teguh Arianda

NIM : 2519147

Fakultas/ Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

Nama Responden : **Yuni Adelia Sfitri**

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Aplikasi Herregistrasi Siswa Baru dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:

   1 = Sangat Tidak Setuju;

   2 = Tidak Setuju;

   3 = Cukup Setuju;

   4 = Setuju;

   5 = Sangat Setuju.

2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

]

Analisis Angket Sebelum Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1	√					20
item 2	√					20
item 3	√					20
item 4	√					20
item 5	√					20
item 6	√					20
Jumlah						120
Rata-rata						20

Analisis Angket Setelah Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1	√					20
item 2	√					20
item 3	√					20
item 4	√					20
item 5	√					20
item 6	√					20
Jumlah						120
Rata-rata						20

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{100 - 20}{100 - 20}$$

$$G = 1$$

Dari perhitungan analisis angket efektifitas aplikasi herregistrasi siswa baru diperoleh nilai $G = 1$. Sesuai dengan indikator penilaian efektivitas maka nilai G-score mempunyai kriteria “High-g” dimana $G > 0{,}7$ yang artinya memiliki efektifitas yang tinggi.

INTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK

BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama peneliti : M.Teguh Arianda

NIM : 2519147

Fakultas/ Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

Nama Responden : **Nia Gusti Rahayu**

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Aplikasi Herregistrasi Siswa Baru dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:

   1 = Sangat Tidak Setuju;

   2 = Tidak Setuju;

   3 = Cukup Setuju;

   4 = Setuju;

   5 = Sangat Setuju.

2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

Analisis Angket Sebelum Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1	√					20
item 2	√					20
item 3	√					20
item 4	√					20
item 5	√					20
item 6	√					20
Jumlah						120
Rata-rata						20

Analisis Angket Setelah Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1					√	100
item 2					√	100
item 3					√	100
item 4					√	100
item 5				√		80
item 6				√		80
Jumlah						560
Rata-rata						93.333

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{93{,}33 - 20}{100 - 20}$$

$$G = 0{,}833$$

Dari perhitungan analisis angket efektifitas aplikasi herregistrasi siswa baru diperoleh nilai $G = 0{,}833$. Sesuai dengan indikator penilaian efektivitas maka nilai G-score mempunyai kriteria “High-g” dimana $G > 0{,}7$ yang artinya memiliki efektifitas yang tinggi.

INTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK

BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama peneliti : M.Teguh Arianda

NIM : 2519147

Fakultas/ Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

Nama Responden : **Reflita**

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Aplikasi Herregistrasi Siswa Baru dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:

   1 = Sangat Tidak Setuju;

   2 = Tidak Setuju;

   3 = Cukup Setuju;

   4 = Setuju;

   5 = Sangat Setuju.

2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

Analisis Angket Sebelum Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1	√					20
item 2	√					20
item 3	√					20
item 4		√				40
item 5		√				40
item 6	√					20
Jumlah						160
Rata-rata						26.6667

Analisis Angket Setelah Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1					√	100
item 2			√			60
item 3					√	100
item 4				√		80
item 5					√	100
item 6				√		80
Jumlah						520
Rata-rata						86.6667

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{86{,}67 - 26{,}67}{100 - 26{,}67}$$

$$G = 0{,}818$$

Dari perhitungan analisis angket efektifitas aplikasi herregistrasi siswa baru diperoleh nilai $G = 0{,}818$. Sesuai dengan indikator penilaian efektivitas maka nilai G-score mempunyai kriteria “High-g” dimana $G > 0{,}7$ yang artinya memiliki efektifitas yang tinggi.

INTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK

BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama peneliti : M.Teguh Arianda

NIM : 2519147

Fakultas/ Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

Nama Responden : **Nike Lestari**

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Aplikasi Herregistrasi Siswa Baru dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:

   1 = Sangat Tidak Setuju;

   2 = Tidak Setuju;

   3 = Cukup Setuju;

   4 = Setuju;

   5 = Sangat Setuju.

2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

Analisis Angket Sebelum Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1	√					20
item 2		√				40
item 3			√			60
item 4		√				40
item 5		√				40
item 6		√				40
Jumlah						240
Rata-rata						40

Analisis Angket Setelah Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1					√	100
item 2					√	100
item 3					√	100
item 4					√	100
item 5				√		80
item 6				√		80
Jumlah						560
Rata-rata						93.333

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{93{,}33 - 40}{100 - 40}$$

$$G = 0{,}889$$

Dari perhitungan analisis angket efektifitas aplikasi herregistrasi siswa baru diperoleh nilai $G = 0{,}889$. Sesuai dengan indikator penilaian efektivitas maka nilai G-score mempunyai kriteria “High-g” dimana $G >$ 0,7 yang artinya memiliki efektifitas yang tinggi.

INTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK

BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama peneliti : M.Teguh Arianda

NIM : 2519147

Fakultas/ Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

Nama Responden : **Syahratul Aini**

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Aplikasi Herregistrasi Siswa Baru dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:

   1 = Sangat Tidak Setuju;

   2 = Tidak Setuju;

   3 = Cukup Setuju;

   4 = Setuju;

   5 = Sangat Setuju.

2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

Analisis Angket Sebelum Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1	√					20
item 2		√				40
item 3		√				40
item 4		√				40
item 5	√					20
item 6		√				40
Jumlah						200
Rata-rata						33.333

Analisis Angket Setelah Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1					√	100
item 2			√			60
item 3					√	100
item 4					√	100
item 5					√	100
item 6					√	100
Jumlah						560
Rata-rata						93.333

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{93{,}33 - 33{,}33}{100 - 33{,}33}$$

$$G = 0{,}9$$

Dari perhitungan analisis angket efektifitas aplikasi herregistrasi siswa baru diperoleh nilai $G = 0{,}9$. Sesuai dengan indikator penilaian efektivitas maka nilai G-score mempunyai kriteria “High-g” dimana $G > 0{,}7$ yang artinya memiliki efektifitas yang tinggi.

INTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK

BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR DI MAN 4 AGAM

Nama peneliti : M.Teguh Arianda

NIM : 2519147

Fakultas/ Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di Man 4 Agam

Nama Responden : **Agung Darma**

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Aplikasi Herregistrasi Siswa Baru dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:

   1 = Sangat Tidak Setuju;

   2 = Tidak Setuju;

   3 = Cukup Setuju;

   4 = Setuju;

   5 = Sangat Setuju.

2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

Analisis Angket Sebelum Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1					√	100
item 2			√			60
item 3					√	100
item 4					√	100
item 5					√	100
item 6					√	100
Jumlah						560
Rata-rata						93.333

Analisis Angket Setelah Aplikasi Digunakan

Item	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
item 1					√	100
item 2					√	100
item 3				√		80
item 4				√		80
item 5					√	100
item 6					√	100
Jumlah						560
Rata-rata						93.333

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{93{,}33 - 40}{100 - 40}$$

$$G = 0{,}889$$

Dari perhitungan analisis angket efektifitas aplikasi herregistrasi siswa baru diperoleh nilai $G = 0{,}889$. Sesuai dengan indikator penilaian efektivitas maka nilai G-score mempunyai kriteria “High-g” dimana $G > 0{,}7$ yang artinya memiliki efektifitas yang tinggi.

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis tanggal 03 Agustus 2023 telah diadakan Seminar Proposal Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan atas nama:

Nama/NIM : M. Teguh Arianda / 2519147
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Proposal : Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular di MAN 4 Agam

Pembimbing : Sarwo Derta, Ss, M.Kom .....
Narasumber : 1. Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom .....
2. Firdaus Annas, S.Pd., M.Kom .....
Ketua Sidang : Sarwo Derta, Ss, M.Kom .....
Sekretaris : Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom .....

Keputusan Tim Narasumber :
Dapat dilanjutkan

Peserta Seminar

No	Nim	Nama	Tanda Tangan
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://ftk.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftk@uinbukittinggi.ac.id

13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Bukittinggi, 03 Agustus 2023
Ketua Seminar

Sarwo Derta, Ss, M.Kom

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-3787/Un.26.1/HK.00.5/08/2023

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh Muhammad Djammil Djambek Bukittinggi an. **M.Teguh Arianda, NIM. 2519147** tanggal 30 Agustus 2023 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi;

Menimbang : a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;
: b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 76 tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan: ***"Perancangan Media Pembelajaran Akidah akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular di MAN 4 Agam"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	: **Sarwo Derta, S.Kom, SS, M.Kom**
NIP	: **197501042006041003**
Pangkat/Gol.Ruang	: Penata Muda Tk. I /III/b
Jabatan	: Asisten Ahli
Bidang Keahlian Pokok	: Ilmu Komputer
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 30 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. ISWANTIR M, M. Ag
NIP.197605192006041001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN AGAM
MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 4 AGAM
Jalan Raya Maninjau –Pasar Rabaa Koto Kecil Kode Pos 26471
Email : man.koke@ymail.com telp.(0752) 8102491

SURAT KETERANGAN

Nomor : B- 319 /MA.03.6.2/PP.00.6/10/2023

Berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukjittinggi Nomor : B-3772/Un.26.1/PP.07/08/2023 perihal Izin Penelitian An. M.Teguh Arianda, maka dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama	: **M.Teguh Arianda**
NIM	: **2519147**
Program Studi	: **Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer**
Judul Skripsi	: **Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunankan Kodular di MAN 4 Agam**

Telah melakukan Penelitian di MAN 4 Agam pada bulan Agustus 2023 s/d selesai .

Demikianlah surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Koto Kaciak, 28 Oktober 2023
Kepala

Zulfahmi .M,S.Pd
NIP.197306172005011004

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
SK Pendirian: Perpres No. 85 Tahun 2022 Tanggal 8 Juni 2022

SURAT KETERANGAN
BEBAS TUNGGAKAN UANG KULIAH

Nomor : 2290/In.26/KU.00.1/10/2023

Bendahara Penerimaan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	**: M. TEGUH ARIANDA**
NIM	**: 2519147**
Program Studi	**: Pendidikan Teknik Informatika Dan**
Fakultas	**: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Telah memenuhi persyaratan untuk mendaftar Munaqasah Semester Ganjil TA 2023/2024 dan dinyatakan BEBAS tunggakan uang kuliah sampai pembayaran bulan Desember 2023.

Bukittinggi,31 Oktober 2023

Bendahara Penerimaan,

Sheila Ranthi, SE
NIP.199308252022032002

LAMPIRAN MODUL

TP, ATP DAN MODUL AJAR

Akidah Akhlak
Kelas X



MODUL AJAR

Akidah Akhlak

MA Fase E Kelas X

Oleh:
Fadri Suwandi, S.Ag, M.Pd

MADRASAH ALIYAH NEGERI
(MAN)4AGAM
2023

Informasi Umum

Nama Penyusun	:	Fadri Suwandi, S.Ag, M.Pd
Institusi	:	MAN 4 Agam
Tahun Penyusunan	:	2023
Jenjang Madrasah	:	MA
Kelas	:	X
Alokasi Waktu	:	8 Jp

Tujuan Pembelajaran

Fase	:	E
Elemen	:	Akidah
Tujuan Pembelajaran	:	10.1. Peserta didik mampu menganalisis sifat wajib, mustahil Allah Swt. *(nafsiyah, salbiyah, ma'ani, dan ma'nawiyah)* dan sifat jaiz Allat Swt.,

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian sifat wajib, mustahil, dan jaiz Allah Swt.
2. Menentukan dalil sifat wajib, mustahil, dan jaiz Allah Swt.
3. Mengklasifikasi sifat wajib dan mustahil Allah Swt. ke dalam sifat *nafsiyah, salbiyah, ma'ani, dan ma'nawiyah.*
4. Menganalisis manfaat mengimani sifat-sifat Allah Swt.
5. Menganalisis cara meneladani sifat-sifat Allah Swt.

Kata Kunci : Sifat-sifat Allah Swt., Sifat Wajib, Sifat Mustahil, dan Sifat Jaiz

Pertanyaan inti :

1. Apa perbedaan Sifat Wajib, Mustahil dan Jaiz Allah Swt?
2. Jelaskan manfaat mempelajari Sifat-sifat Allah Swt?

Kompetensi Awal :
Siswa telah memiliki kemampuan awal dalam memahami akidah dan sifat-sifat Allah Swt.

Profil Pelajar Pancasila :
Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, mandiri, gotong royong.

Sarana dan Prasarana :

Fasilitas pembelajaran yang diperlukan diantaranya LCD Projector, multimedia pembelajaran interaktif, komputer/laptop, printer, alat pengeras suara, jaringan internet. Sarana dan prasarana ini bisa disesuaikan dengan kondisi di madrasah masing-masing.

Target Siswa : Kategori siswa dalam proses pembelajaran ini adalah siswa reguler/tipikal

Jumlah siswa : Maksimum 36 siswa

Ketersediaan Materi : Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas, untuk siswa yang sulit memahami konsep

Moda pembelajaran : Tatap muka

Materi ajar, alat dan bahan:

1. Materi atau sumber pembelajaran yang utama: Buku Teks Akidah Akhlak dari Kementerian Agama
2. Alat dan bahan yang diperlukan : papan tulis, spidol, alat tulis
3. Perkiraan biaya : Rp. 75.000 (bisa berubah sesuai kondisi masing-masing daerah)

Kegiatan pembelajaran utama:

Pengaturan siswa:

- Berpasangan (pada tahap awal)

Metode:

- *Think Pair Share (TPS)*

Asesmen :

1. Asesmen dilakukan melalui asesmen individu dan kelompok
2. Jenis asesmen:
   - Penilaian sikap (observasi)
   - Penilaian pengetahuan (tes tulis)
   - Penilaian keterampilan (produk)

Persiapan pembelajaran : (5 menit)

1. Guru memeriksa dan memastikan semua sarana dan prasarana yang diperlukan tersedia.
2. Memastikan bahwa ruang kelas sudah bersih, aman dan nyaman
3. Menyiapkan bahan tayang dan multimedia pembelajaran interaktif

Urutan kegiatan pembelajaran:

Pendahuluan (15 menit)

1. Siswa berdoa secara bersama-sama dan melakukan tadarus Bacalah Q.S. Al-Isra ayat 111

وَقُلِ الْحَمْدُ لِلّٰهِ الَّذِيْ لَمْ يَتَّخِذْ وَلَدًا وَّلَمْ يَكُنْ لَّهٗ شَرِيْكٌ فِى الْمُلْكِ وَلَمْ يَكُنْ لَّهٗ وَلِيٌّ مِّنَ الذُّلِّ وَكَبِّرْهُ تَكْبِيْرًا

Artinya : *Dan katakanlah, "Segala puji bagi Allah yang tidak mempunyai anak dan tidak (pula) mempunyai sekutu dalam kerajaan-Nya dan Dia tidak memerlukan penolong dari kehinaan dan agungkanlah Dia seagung-agungnya.*

2. Guru menyapa setiap siswa dengan kontak mata dan menanyakan kondisi masing- masing dan menyampaikan apersepsi.
3. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.

Kegiatan Pembelajaran Inti (155 menit)

4. Guru menyampaikan pokok materi mengenai sifat-sifat Allah Swt.
5. Peserta didik diberikan 1 pertanyaan dan diminta peserta diidk untuk menjawabnya
6. Secara berpasangan peserta didik, membahas jawaban
7. Hasil dari diskusi berpasangan, dishare di depan kelas (waktu dapat disesuaikan)

Penutup Pembelajaran (10 menit)

8. Guru meminta salah satu siswa untuk mereview kegiatan pembelajaran hari ini, sebagai bentuk refleksi akhir. Setelah selesai, siswa tersebut kemudian memimpin doa selesai kegiatan.
9. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama.

Diferensiasi:

- Untuk siswa yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca materi sifat-sifat Allah Swt., serta manfaat apabila mempelajarinya dari berbagai kitab kuning karya para ulama' dan literatur lain yang relevan.

- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan *(joyfull learning)* sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali rukun iman, hakikat akidah dan mengenai aspek ketuhanan serta manfaat mempelari materi tersebut pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepataan antara guru dengan siswa. Siswa juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya.

Refleksi Guru:

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

1. Apakah semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran?
2. Kesulitan apa yang dialami?
3. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?
4. Apakah kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada diri siswa?
5. Apakah kegiatan pembelajaran ini bisa membangun kesadaran siswa tentang pentingnya akhlak terhadap sesama untuk saling menghargai dan menghormati?

Asesmen:

1. Asesmen Awal (Sebelum Pembelajaran)
   Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

Pertanyaan	Jawaban	
	ya	tidak
1. Apakah sudah memahami mengenai sifat-siafat Allah Swt?		
2. Apakah kalian ingin menguasai materi pelajaran dengan baik?		
3. Apakah kalian sudah siap melaksanakan pembelajaran dengan metode *think pair share*?		

2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)
   Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.
   a. Asesmen saat *Think Pair Share* (ketika siswa melakukan kegiatan belajar denganmetode *Think Pair Share*)
      Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran denga metode *Think Pair Share*

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati			Skor			
		Ide/gagasan	Aktif	Kritis	1	2	3	4
1	Ahmad							
2	Ibad							
3	dst...							
Nilai = skor x 25								

3. Asesmen Sumatif
   a. Asesmen Pengetahuan

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan jawaban yang benar!

1) Jelaskan terkait sifat-sifat Allah yang wajib, jaiz dan mustahil?
2) Jelaskan manfaat-manfaat mempelajari sifat-sifat Allah Swt.?
3) Jelaskan apa yang disebut dengan sifat salbiyah?
4) Jelaskan apa yang disebut dengan sifat Ma'nawiyah?
5) Jelaskan bagaimana cara meneladani Sifat Bashar dari Allah Swt.?

Pedoman Penskoran		
No	**Kunci Jawaban**	**Skor**
1	Sifat wajib Allah Swt. adalah sifat-sifat yang pasti dimiliki oleh Allah Swt., yang sesuai dengan keagungan-Nya sebagai pencipta alam semesta. Sifat mustahil bagi Allah artinya sifat yang tidak mungkin ada pada Allah Swt. sifat mustahil Allah merupakan lawan kata/kebalikan dari sifat wajib Allah Sifat Jaiz bagi Allah artinya boleh bagi Allah Swt mengadakan sesuatu atau tidak mengadakan sesuatu atau di sebut juga sebagai "mumkin". Mumkin ialah sesuatu yang boleh ada dan tiada.	**1-4**
2	Manfaat mempelajari sifat-sifat Allah Swt 1. Dicintai oleh Allah Swt. 2. Bukti kerinduan kepada Allah Swt. 3. Bukti takut kepada Allah Swt. 4. Berharap diridhai oleh Allah Swt. 5. Harapan dan doa	**1-4**
3	Sifat yang dimaknai peniadaan. Peniadaan akan sesuatu yang tidak pantas bagi Allah Swt.	**1-4**
4	Sifat yang berhubuangan dengan sifat ma'ani.	**1-4**
5	Karena Allah Swt. maha melihat, meneladaninya dengan selalu berakhlak baik.	**1-4**
Skor maksimal		**20**
Nilai = skor yang diperoleh x 5		

   b. Asesmen keterampilan

1. Peserta didik membuat media pembelajaran (digital atau non digital) tentang materi sifat-sifat Allah Swt., kemudian mempresentasikannya di depan kelas.

Contoh rubrik penilaian produk:

Nama kelompok :
Anggota :
Kelas :
Nama produk :

No	Aspek	Skor 1	2	3	4
1.	Perencanaan				
	a. persiapan				
	b. linimasa pembuatan				
	c. jenis produk				
2.	Proses pembuatan				
	a. penggunaan media, alat dan bahan				
	b. teknik pembuatan				
	c. kerjasama kelompok				
3.	Tahap akhir				
	a. kualitas produk				
	b. publikasi				
	c. kreatifitas				
	d. orisinalitas				

Keterangan penilaian:

Perencanaan	
Skor	Keterangan
1	**Tidak baik**, ada kolaborasi dalam kelompok tetapi tidak ada linimasa dan penentuan jenis produk sesuai tema
2	**Cukup baik**, ada kolaborasi dalam kelompok dan linimasa pembuatan tetapi tidak diikuti semua anggota kelompok dan ada penentuan jenis produk sesuai tema
3	**Baik**, ada kolaborasi tetapi tidak diikuti semua anggota kelompok ada linimasa pembuatan dan ada penentuan jenis produk sesuai tema
4	**Sangat baik**, ada kolaborasi antar semua anggota kelompok, ada linimasa pembuatan dan ada penentuan jenis produk sesuai tema
Proses pembuatan	
Skor	Keterangan
1	**Tidak baik**, ada media, alat dan bahan dan tidak mampu menguasai teknik pembuatan dan tidak ada kerjasama kelompok
2	**Cukup baik**, ada media, alat dan bahan dan mampu menguasai teknik pembuatan dan tidak ada kerjasama kelompok
3	**Baik**, ada media, alat dan bahan dan tetapi mampu menguasai teknik pembuatan dan ada beberapa kerjasama kelompok

4	**Sangat baik**, ada media, alat dan bahan dan mampu menguasai teknik pembuatan dan ada kerjasama kelompok
Tahap akhir	
Skor	Keterangan
1	**Tidak baik**, ada produk tetapi belum selesai
2	**Cukup baik**, ada produk, bentuk publikasi kurang sesuai tema, dan belum ada kreatifitas
3	**Baik**, ada produk, bentuk publikasi sesuai tema, belum ada kreatifitas, dan orisinil
4	**Sangat baik**, ada produk, bentuk publikasi sesuai tema, ada kreatifitas, dan orisinil
Petunjuk penskoran: Penghitungan skor akhir menggunakan rumus: Skor perolehan X 10 = ...	

Refleksi untuk Siswa:

Nama Siswa : ..... **Kelas : .....**	
Pertanyaan refleksi	**Jawaban Refleksi**
1. Bagian manakah yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?	
2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
3. Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?	
4. Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan?	

Daftar Pustaka:

1. Ida Inayahwati & Usman. 2019. *Akidah Akhlak Kelas X*, Jakarta: Erlangga

Lembar Kerja Siswa:

Nama Siswa : ..... **Kelas : .....**		
Tahapan	**Kegiatan Siswa/ Pertanyaan**	**Catatan Hasil Kegiatan**
Stimulasi	Siswa mengamati tayangan tentang sifat-sifat Allah Swt. serta manfaat dari penerapan sikap tersebut melalui youtube atau media lain.	
Identifikasi Masalah	1. Jelaskan mengapa Allah Swt memiliki sifat-sifat Allah Swt.? 2. Allah Swt memiliki sifat, apakah akan membuat Allah Swt terbatasi oleh sifatNya sendiri. Jelaskan pernyataan hal tersebut!	
Mengumpulkan informasi	Kumpulkan informasi sebanyak mungkin terkait dengan materi menganalisis sifat-sifat Allah Swt.	
Mengolah informasi	Catat dan klasifikasikan informasi yang diperoleh untuk kemudian dijadikan dasaruntuk menjawab persoalan	
Verifikasi dan presentasi hasil	Lakukan verifikasi hasil olah data, pastikan temuan kalian sudah benar dan kemudian presentasikan	
Generalisasi	Buatlah kesimpulan dari hasil kajian kelompok kalian.	

Bahan Bacaan Siswa

- https://www.republika.co.id/berita/poky1e313/mengetahui-sifatsifat-allah
- https://www.republika.co.id/berita/qpg06i320/5-manfaat-mengetahui-nama-dan-sifat-allah-swt-part1

Bahan Bacaan Guru:

- Kitab Kifayatul Akhyar
- https://jurnal.umj.ac.id/index.php/Tahdzibi/article/download/6406/4136

TP, ATP DAN MODUL AJAR

Akidah Akhlak
Kelas X



MODUL AJAR

Akidah Akhlak

MA Fase E Kelas X

Oleh:

Fadri Suwandi, S.Ag, M.Pd

MADRASAH ALIYAH NEGERI
(MAN)4AGAM
2023

Informasi Umum

Nama Penyusun : Fadri Suwandi, S.Ag, M.Pd
Institusi : MAN 4 Agam
Tahun Penyusunan : 2023
Jenjang Madrasah : MA
Kelas : X
Alokasi Waktu : 8 Jp

Tujuan Pembelajaran

Fase : E
Elemen : Akidah
Tujuan Pembelajaran : 10.2. Peserta didik mampu menganalisis *asma al-husna* (*al-Karim, al-Mu'min, al-Wakil, al-Matiin, al-Jaami, al-Hafiz, al-Rofi', al-Wahhab, al-Rakib, al-Mubdi, al-Muhyi, al-Hayyu, al-Qayyum, al-Akhir, al-Mujib, dan al-Awwal*)

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan arti Asma'ul husna (*al-Karim, al-Mu'min, al-Wakil, al-Matin, al-Jami', al-hafizh, al-Rafi', al-Wahhab, al-Raqib, al-Mubdi', al-Muhyi, al-Hayyu, al-Qayyum, al-Akhir, al-Mujib, al-Awwal*)
2. Menelaah dalil naqli tentang al-Asma' al-Husna (*al-Karim, al-Mu'min, al-Wakil, al-Matin, al-Jami', al-hafizh, al-Rafi', al-Wahhab, al-Raqib, al-Mubdi', al-Muhyi, al-Hayyu, al-Qayyum, al-Akhir, al-Mujib, al-Awwal*)
3. Menerjemahkan al-Asma' al-Husna (*al-Karim, al-Mu'min, al-Wakil, al-Matin, al-Jami', al-hafizh, al-Rafi', al-Wahhab, al-Raqib, al-Mubdi', al-Muhyi, al-Hayyu, al-Qayyum, al-Akhir, al-Mujib, al-Awwal*)
4. Menganalisis makna al-Asma' al-Husna (Menganalisis makna al-Asma' al-Husna (al-Karim, al-Mu'min, al-Wakil, al-Matin, al-Jami', al-hafizh, al-Rafi', al-Wahhab, al-Raqib, al-Mubdi', al-Muhyi, al-Hayyu, al-Qayyum, al-Akhir, al-Mujib, al-Awwal)
5. Mengidentifikasi contoh perilaku sehari-hari yang mencerminkan makna al-Asma' al-Husna (*al-Karim, al-Mu'min, al-Wakil, al-Matin, al-Jami', al-hafizh, al-Rafi', al-Wahhab, al-Raqib, al-Mubdi', al-Muhyi, al-Hayyu, al-Qayyum, al-Akhir, al-Mujib, al-Awwal*)

Kata Kunci : Al-Asma' al-Husna (*al-Karim, al-Mu'min, al-Wakil, al-Matin, al-Jami', al-hafizh, al-Rafi', al-Wahhab, al-Raqib, al-Mubdi', al-Muhyi, al-Hayyu, al-Qayyum, al-Akhir, al-Mujib, al-Awwal*)
Pertanyaan inti : 1. Apa manfaat *al-Asma' al-Husna* bagi orang yang beriman?
2. Bagaimana cara mengimani *al-Asma' al-Husna* tsb?

Kompetensi Awal :
Siswa telah memiliki kemampuan awal dalam memahami *al-Asma' al-Husna* Allah Swt.

Profil Pelajar Pancasila :
Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, mandiri, gotong royong.

Sarana dan Prasarana :

Fasilitas pembelajaran yang diperlukan diantaranya LCD Projector, multimedia pembelajaran interaktif, komputer/laptop, printer, alat pengeras suara, jaringan internet. Sarana dan prasarana ini bisa disesuaikan dengan kondisi di madrasah masing-masing.

Target Siswa :	Kategori siswa dalam proses pembelajaran ini adalah siswa reguler/tipikal
Jumlah siswa :	Maksimum 36 siswa
Ketersediaan Materi :	Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas, untuk siswa yang sulit memahami konsep
Moda pembelajaran :	Tatap muka

Materi ajar, alat dan bahan:

1. Materi atau sumber pembelajaran yang utama: Buku Teks Akidah Akhlak dari Kementerian Agama
2. Alat dan bahan yang diperlukan : papan tulis, spidol, alat tulis
3. Perkiraan biaya : Rp. 75.000 (bisa berubah sesuai kondisi masing-masing daerah)

Kegiatan pembelajaran utama:

Pengaturan siswa:

- Berpasangan (pada tahap awal)

Metode:

- *Think Pair Share (TPS)*

Asesmen :

1. Asesmen dilakukan melalui asesmen individu dan kelompok
2. Jenis asesmen:
   - Penilaian sikap (observasi)
   - Penilaian pengetahuan (tes tulis)
   - Penilaian keterampilan (produk)

Persiapan pembelajaran : (5 menit)

1. Guru memeriksa dan memastikan semua sarana dan prasarana yang diperlukan tersedia.
2. Memastikan bahwa ruang kelas sudah bersih, aman dan nyaman
3. Menyiapkan bahan tayang dan multimedia pembelajaran interaktif

Urutan kegiatan pembelajaran:

Pendahuluan (15 menit)

1. Siswa berdoa secara bersama-sama dan melakukan tadarus Bacalah Q.S. Al-Isra ayat 110

قُلِ ادْعُوا اللّٰهَ اَوِ ادْعُوا الرَّحْمٰنَ ۗ اَيًّا مَّا تَدْعُوْا فَلَهُ الْاَسْمَاۤءُ الْحُسْنٰى ۚ وَلَا تَجْهَرْ بِصَلَاتِكَ وَلَا تُخَافِتْ بِهَا وَابْتَغِ بَيْنَ ذٰلِكَ سَبِيْلًا

Artinya, "Katakanlah: "Serulah Allah atau serulah Ar-Rahman. Dengan nama yang mana saja kamu seru, Dia mempunyai Asmaul Husna (nama-nama yang terbaik) dan janganlah kamu mengeraskan suaramu dalam shalatmu dan janganlah pula merendahkannya dan carilah jalan tengah di antara kedua itu" (QS. Al-Isra': 110)

2. Guru menyapa setiap siswa dengan kontak mata dan menanyakan kondisi masing- masing dan menyampaikan apersepsi.
3. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.

Kegiatan Pembelajaran Inti (155 menit)

4. Guru menyampaikan pokok materi mengenai *al-Asma' al-Husna* .
5. Peserta didik diberikan 1 pertanyaan dan diminta peserta didik untuk menjawabnya
6. Secara berpasangan peserta didik, membahas jawaban
7. Hasil dari diskusi berpasangan, dishare di depan kelas (waktu dapat disesuaikan)

Penutup Pembelajaran (10 menit)

8. Guru meminta salah satu siswa untuk mereview kegiatan pembelajaran hari ini, sebagai bentuk refleksi akhir. Setelah selesai, siswa tersebut kemudian memimpin doa selesai kegiatan.
9. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama.

Diferensiasi:

- Untuk siswa yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca materi sifat-sifat Allah Swt., serta manfaat apabila mempelajarinya dari berbagai kitab kuning karya para ulama' dan literatur lain yang relevan.

- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan *(joyfull learning)* sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali rukun iman, hakikat akidah dan mengenai aspek ketuhanan serta manfaat mempelari materi tersebut pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepataan antara guru dengan siswa. Siswa juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya.

Refleksi Guru:

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

1. Apakah semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran?
2. Kesulitan apa yang dialami?
3. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?
4. Apakah kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada diri siswa?
5. Apakah kegiatan pembelajaran ini bisa membangun kesadaran siswa tentang pentingnya akhlak terhadap sesama untuk saling menghargai dan menghormati?

Asesmen:

1. Asesmen Awal (Sebelum Pembelajaran)
   Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

Pertanyaan	Jawaban	
	ya	tidak
1. Apakah sudah memahami mengenai *al-Asma' al-Husna* AllahSwt?		
2. Apakah kalian ingin menguasai materi pelajaran dengan baik?		
3. Apakah kalian sudah siap melaksanakan pembelajaran dengan metode *think pair share*?		

2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)
   Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.
   a. Asesmen saat *Think Pair Share* (ketika siswa melakukan kegiatan belajar denganmetode *Think Pair Share*)
      Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran denga metode *Think Pair Share*

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati			Skor			
		Ide/gagasan	Aktif	Kritis	1	2	3	4
1	Ahmad							
2	Ibad							
3	dst...							
Nilai = skor x 25								

3. Asesmen Sumatif
   a. Asesmen Pengetahuan

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan jawaban yang benar!

1) Jelaskan terkait sifat-sifat Allah yang wajib, jaiz dan mustahil?
2) Jelaskan manfaat-manfaat mempelajari sifat-sifat Allah Swt.?
3) Jelaskan apa yang disebut dengan sifat salbiyah?
4) Jelaskan apa yang disebut dengan sifat Ma'nawiyah?
5) Jelaskan bagaimana cara meneladani Sifat Bashar dari Allah Swt.?

Pedoman Penskoran		
No	**Kunci Jawaban**	**Skor**
1	Sifat wajib Allah Swt. adalah sifat-sifat yang pasti dimiliki oleh Allah Swt., yang sesuai dengan keagungan-Nya sebagai pencipta alam semesta. Sifat mustahil bagi Allah artinya sifat yang tidak mungkin ada pada Allah Swt. sifat mustahil Allah merupakan lawan kata/kebalikan dari sifat wajib Allah Sifat Jaiz bagi Allah artinya boleh bagi Allah Swt mengadakan sesuatu atau tidak mengadakan sesuatu atau di sebut juga sebagai "mumkin". Mumkin ialah sesuatu yang boleh ada dan tiada.	**1-4**
2	Manfaat mempelajari sifat-sifat Allah Swt 1. Dicintai oleh Allah Swt. 2. Bukti kerinduan kepada Allah Swt. 3. Bukti takut kepada Allah Swt. 4. Berharap diridhai oleh Allah Swt. 5. Harapan dan doa	**1-4**
3	Sifat yang dimaknai peniadaan. Peniadaan akan sesuatu yang tidak pantas bagi Allah Swt.	**1-4**
4	Sifat yang berhubuangan dengan sifat ma'ani.	**1-4**
5	Karena Allah Swt. maha melihat, meneladaninya dengan selalu berakhlak baik.	**1-4**
Skor maksimal		**20**
Nilai = skor yang diperoleh x 5		

   b. Asesmen keterampilan

1. Peserta didik membuat media pembelajaran (digital atau non digital) tentang materi sifat-sifat Allah Swt., kemudian mempresentasikannya di depan kelas.

Contoh rubrik penilaian produk:

Nama kelompok :
Anggota :
Kelas :
Nama produk :

No	Aspek	Skor 1	2	3	4
1.	Perencanaan				
	a. persiapan				
	b. linimasa pembuatan				
	c. jenis produk				
2.	Proses pembuatan				
	a. penggunaan media, alat dan bahan				
	b. teknik pembuatan				
	c. kerjasama kelompok				
3.	Tahap akhir				
	a. kualitas produk				
	b. publikasi				
	c. kreatifitas				
	d. orisinalitas				

Keterangan penilaian:

Perencanaan	
Skor	Keterangan
1	**Tidak baik**, ada kolaborasi dalam kelompok tetapi tidak ada linimasa dan penentuan jenis produk sesuai tema
2	**Cukup baik**, ada kolaborasi dalam kelompok dan linimasa pembuatan tetapi tidak diikuti semua anggota kelompok dan ada penentuan jenis produk sesuai tema
3	**Baik**, ada kolaborasi tetapi tidak diikuti semua anggota kelompok ada linimasa pembuatan dan ada penentuan jenis produk sesuai tema
4	**Sangat baik**, ada kolaborasi antar semua anggota kelompok, ada linimasa pembuatan dan ada penentuan jenis produk sesuai tema
Proses pembuatan	
Skor	Keterangan
1	**Tidak baik**, ada media, alat dan bahan dan tidak mampu menguasai teknik pembuatan dan tidak ada kerjasama kelompok
2	**Cukup baik**, ada media, alat dan bahan dan mampu menguasai teknik pembuatan dan tidak ada kerjasama kelompok
3	**Baik**, ada media, alat dan bahan dan tetapi mampu menguasai teknik pembuatan dan ada beberapa kerjasama kelompok

Lembar Kerja Siswa:

Nama Siswa : ..... **Kelas : .....**		
Tahapan	**Kegiatan Siswa/ Pertanyaan**	**Catatan Hasil Kegiatan**
Stimulasi	Siswa mengamati tayangan tentang sifat-sifat Allah Swt. serta manfaat dari penerapan sikap tersebut melalui youtube atau media lain.	
Identifikasi Masalah	1. Jelaskan mengapa Allah Swt memiliki sifat-sifat Allah Swt.? 2. Allah Swt memiliki sifat, apakah akan membuat Allah Swt terbatasi oleh sifatNya sendiri. Jelaskan pernyataan hal tersebut!	
Mengumpulkan informasi	Kumpulkan informasi sebanyak mungkin terkait dengan materi menganalisis sifat-sifat Allah Swt.	
Mengolah informasi	Catat dan klasifikasikan informasi yang diperoleh untuk kemudian dijadikan dasaruntuk menjawab persoalan	
Verifikasi dan presentasi hasil	Lakukan verifikasi hasil olah data, pastikan temuan kalian sudah benar dan kemudian presentasikan	
Generalisasi	Buatlah kesimpulan dari hasil kajian kelompok kalian.	

Bahan Bacaan Siswa

- https://www.republika.co.id/berita/poky1e313/mengetahui-sifatsifat-allah
- https://www.republika.co.id/berita/qpg06i320/5-manfaat-mengetahui-nama-dan-sifat-allah-swt-part1

Bahan Bacaan Guru:

- Kitab Kifayatul Akhyar
- https://jurnal.umj.ac.id/index.php/Tahdzibi/article/download/6406/4136

LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI












RESOLUTION

BIODATA DIRI

Nama	: M. Teguh Arianda
NIM	: 2519147
Prodi	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Tempat/Tanggal Lahir	: Pasar Rabaa / 10-01-2001
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Alamat	: Jorong Koto tinggi, Nagari Duo Koto, kecematan Tanjung Raya, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat
No. Hp/Wa	: 085265621706
Email	: teguharianda13367@gmail.com

ORANG TUA

Ayah	: Sumarni
Ibu	: Syaiful
Alamat	: Jorong Koto tinggi, Nagari Duo Koto, Keamatan Tanjung raya, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat

PENDIDIKAN

1. Tahun 2007 – 2013 SDN 19 Koto Tinggi
2. Tahun 2013 – 2016 MTSN Tanjung Raya
3. Tahun 2016 – 2019 MAN 4 Agam
4. Tahun 2019 – 2023 UIN SMDD Bukittingg